

Добро пожаловать в Fudge!

Добро пожаловать в Fudge, полностью настраиваемую ролевую игру! Если вы новичок в Fudge, обязательно посетите следующие сайты Fudge:

- fudgerpg.com - домашняя страница Grey Ghost Press, Inc., издателя ядра правил FUDGE и других Fudge продуктов;
- fudge.phoenix.net - гид по Fudge, расположенный на хостинге Phoenix, интернет-сервис, который также содержит список рассылки Fudge;
- fudgefactor.org главный онлайн журнал по Fudge;

Что такое FUDGE?

FUDGE - это ролевая игра с простыми правилами, которая концентрируется на ролевой составляющей игры, а не на бесконечных бросках костей, таблицах и подобных подробных игровых механиках. Она также использует слова, а не цифры, чтобы описать черты персонажа. Например, персонаж может быть отличным мечником, а не бойцом 14-го уровня. В сочетании с простой оцифровкой, описательная природа Fudge делает его идеальной для начинающих игроков. Fudge также достаточно гибка, чтобы удовлетворить потребности опытных ролевиков. Там нет искусственных ограничений на создание персонажа; любой персонаж, которого может представить игрок, может быть описан правилами Fudge (разумеется, Fudge рекомендует игрокам консультироваться со своим Мастером игры при разработке персонажей, так как ГМ принимает окончательное решение, является ли персонаж приемлемым в данной игре). Основные правила Fudge не содержат информации о сеттинге (за исключением нескольких примеров). Но гибкость игры позволяет легко использовать его практически в любом мире ролевой игры - и, конечно же, с собственными творениями Мастера.

Что это за документ?

Это перевод на русский язык копии печатной версии правил Fudge 1995 года, теперь в формате .pdf для просмотра с помощью Adobe Acrobat Reader. Весь текст в этом документе доступен для использования под лицензией «Fudge Legal Notice» 1995 года (см. стр. 2). Пожалуйста, обратите внимание, что по состоянию на январь 2005 года Grey Ghost Press является контактным лицом для коммерческой лицензии этой версии Fudge. Игра Fudge также была выпущена для использования под «Open Game License». См. www.fudgerpg.com/publishers для подробностей. Если вам нравится то, что вы видите здесь, и хотели бы видеть больше, пожалуйста, взгляните на книгу в твердом переплете Fudge 10th Anniversary, теперь доступную во многих «любимых местных магазинах игр!».

Энн Дюпюи, президент.
2 августа 2005г.

F.U.D.G.E.

Свободный (Freeform), Универсальный (Universal), Самодельный (Do-it-yourself), Игровой (Gaming), Движок (Engine). Бесплатная Настольная Ролевая Игра (НРИ)

Авторские права 1992, 1995 принадлежат Стеффану О'Саливану.

Версия: Июнь, 1995

Версия перевода: 2 декабря 2020

Аннотация и Введение

FUDGE: Свободный (Freeform) Универсальный (Universal) Самодельный (Do-it-yourself) Игровой (Gaming) Движок (Engine).

Fudge - уникальная ролевая игра. Базовые правила рассчитаны на опытных Мастеров, но подходят для игроков любой опытности, от новичков, впервые знакомящихся с ролевыми играми, до опытных ветеранов. Fudge работает с любыми жанрами. Примеры персонажей для различных жанров включены в книгу.

Fudge имеет несколько интересных аспектов, включая много новых концепций для НРИ:

- Нет фиксированных атрибутов. Мастер Игры (англ. Game Master, сокращённо ГМ) выбирает соответствующие атрибуты в зависимости от предпочтений играющих и жанра игры. В книгу включено множество примеров атрибутов.

- Fudge - система, механика которой основана на навыках. Навыки также могут быть определены Мастером как угодно: от точных, и хорошо определённых индивидуальных навыков, до широких групп. Выбирать вам, возможно, смешивая эти два подхода на ваше усмотрение.

- Атрибуты и навыки основаны на словесных выражениях, облегчая определение того, насколько хорош персонаж в чём-либо. Вы никогда не услышите, как игрок говорит "Я - воин 14 уровня (или уровня навыка)". Вместо этого, он просто скажет: "Я - отличный мечник".

- Исходные преимущества и недостатки могут быть созданы и описаны каждым игроком, являясь насколько короткими или длинными, насколько они того захотят. В книге представлено множество примеров, чтобы вам было удобно начинать.

- Поскольку система базируется на словах, любая кампания, мир приключений или модуль, написанный в Fudge, может быть без сложностей переведён в любую другую систему и наоборот. Это делает Fudge невероятно полезным как "универсальный переводчик" игровых систем.

- Простая система оцифровки действий позволяет игрокам узнать как хорошо их персонаж выполнил конкретное действие - в словесной форме. В книгу включены правила для шестигранника (d6), процентника (d100) и специальных Fudge кубов. При желании, система Fudge может быть использована как бескубовая.

- Вы можете интегрировать элементы других ролевых систем в Fudge. Если существующая игра включает блестящие игромеханики на фоне общей тусклости остальных правил - вы можете с лёгкостью перенести это великолепие в Fudge, не перенося посредственных игромеханик. Вам нравится, как в игре А обошлись с псионикой, правила боя из игры Б, и то, как игра В оцифровывает сумасшествие? Используйте свободно все эти механики вместе с Fudge.

- ГМу предоставляются опции, чтобы помочь настроить Fudge для создания реалистичной, или эпичной (легендарной, кинематографичной) кампании. Любой жанр может быть разыгран в промежутке между этими крайностями - от реалистичности до легендарности.

- Базовые правила могут быть скопированы и переданы легально. По факту любой издатель может издать правила Fudge и добавить к ним свои сеттинги и приключения - см. подробности в разделе Правовой Информации.

- Если вы подумываете о разработке своей собственной системы, даже простое прочтение Fudge может предоставить вам отличное введение в те вопросы, которые вам придётся решить как гейм-дизайнеру.

Fudge рассчитан на людей, которые хотят иметь хороший фундамент для того, чтобы выстроить на нём свою систему. Он предоставляет строительные блоки, которые понадобятся вам, чтобы настроить ваши собственные правила. Если вы не смогли найти существующую систему, которая подошла бы вашим нуждам - тогда Fudge может оказаться тем, что вы ищете. Если вы создали отличный сеттинг (или вывели таковой из художественного произведения), но ни одна другая игровая система не кажется подходящей, возможно, именно Fudge сможет вам помочь.

Базовые правила Fudge не содержат информации о сеттингах или готовых приключениях (кроме примеров). Будущие релизы от Grey Ghost Games будут включать игровые миры, универсальные справочники, и приключения. Ввиду гибкой и универсальной природы Fudge - они будут подходить для использования с любой системой.

Содержание

- I. Правовая информация
- II. Благодарности
- III. Об авторе
- IV. Терминология и формат
- 1. Создание персонажа
- 1.1 Термины раздела Создание персонажа
- 1.2 Уровни черт Fudge
- 1.3 Черты персонажа
- 1.31 Атрибуты
- 1.32 Навыки
- 1.33 Преимущества
- 1.34 Недостатки
- 1.35 Личность
- 1.36 Фишки Fudge
- 1.4 Распределение черт
- 1.5 Субъективное создание персонажа
- 1.6 Объективное создание персонажа
- 1.61 Атрибуты
- 1.62 Навыки
- 1.63 Преимущества и недостатки
- 1.64 Обмен черт
- 1.7 Незафиксированные черты
- 1.8 Создание персонажа случайным образом
- 1.9 Минимизация злоупотреблений
- 2. Сверхъестественные способности
- 2.1 Термины раздела Сверхъестественные способности
- 2.2 Способности при создании персонажей
- 2.21 Доступные способности
- 2.22 Связанные навыки
- 2.23 Боевые способности
- 2.3 Нелюди
- 2.31 Сила и масса
- 2.32 Скорость
- 2.33 Соотношение масштабов
- 2.34 Стоимость масштабов
- 2.35 Расовые бонусы и штрафы
- 2.4 Легендарные герои
- 2.5 Магия
- 2.6 Чудеса
- 2.7 Пси
- 2.8 Суперспособности
- 2.9 Кибернетические усовершенствования
- 3. Оцифровка действий
- 3.1 Термины раздела Оцифровка действий
- 3.2 Броски кубов
- 3.21 Чтение результата броска
- 3.22 Техники для других дайспулов
- 3.23 Шанс успеха
- 3.3 Модификаторы действий
- 3.4 Безопозиционные действия
- 3.5 Оппозиционные действия
- 3.6 Критические результаты
- 3.7 Реакции НИП
- 4. Бой, ранения и лечение
- 4.1 Термины раздела Бой
- 4.2 Ближний бой
- 4.21 Элементы истории
- 4.22 Одновременные боевые раунды
- 4.23 Чередующиеся боевые ходы
- 4.3 Вариации ближнего боя
- 4.31 Модификаторы ближнего боя
- 4.32 Наступательные/оборонительные тактики
- 4.33 ИП против НИП

- 4.34 Несколько сражающихся в ближнем бою
- 4.35 Зона поражения
- 4.36 Необычные приёмчики
- 4.4 Дистанционный бой
- 4.5 Ранения
 - 4.51 Уровни ранений
 - 4.52 Поглощение урона
 - 4.53 Факторы ранений
 - 4.54 Пример списка факторов ранений
 - 4.55 Определение уровня ранения
 - 4.56 Задевание
 - 4.57 Запись ранений
 - 4.58 Нечеловеческие масштабы в бою
- 4.6 Варианты ранений
 - 4.61 Бросок кубиков на урон
 - 4.62 Оглушение, нокаут и ослабленные удары
 - 4.63 Минимальный-средний-максимальный бросок кубов
 - 4.64 Смерть ИП
 - 4.65 Технологические уровни как масштаб
- 4.7 Примеры боёв и ранений
- 4.8 Лечение
- 5. Развитие персонажа
 - 5.1 Субъективное развитие персонажа
 - 5.2 Объективное развитие персонажа
 - 5.3 Развитие через тренировку
- 6. Советы и примеры
 - 6.1 Советы мастеру и конвертирование
 - 6.11 Приёмы конвертирования
 - 6.12 Шаблоны
 - 6.2 Пример листа персонажа
 - 6.3 Примеры персонажей
 - 6.31 Фэнтезийные персонажи
 - 6.32 Исторические персонажи
 - 6.33 Современные персонажи
 - 6.34 Научно-фантастические персонажи
 - 6.35 Различные персонажи
 - 6.4 Примеры расовых и классовых шаблонов
 - 6.41 Шаблон рейнджера (Класс фэнтезийного персонажа)
 - 6.42 Общий классовый шаблон
 - 6.43 Фэнтезийная раса: Керкопы
 - 6.5 Примеры животных и существ
 - 6.6 Примеры снаряжения
- 7. Дополнения
 - 7.1 Пример магической системы: Fudge Магия
 - 7.11 Магический потенциал
 - 7.12 Заклинания
 - 7.13 Мана
 - 7.14 Навык
 - 7.15 Оцифровка
 - 7.16 Личная магическая сопротивляемость
 - 7.17 Гарантированное сотворение заклинаний
 - 7.18 Зачаровывание предметов
 - 7.19 Варианты магии Fudge
 - 7.2 Пример системы чудес: Fudge Чудеса
 - 7.21 Божественное покровительство
 - 7.22 Молитва о чуде
 - 7.23 Модификаторы к уровню навыка Молитвы
 - 7.3 Пример псионической системы: Fudge Пси
 - 7.31 Псионические способности
 - 7.32 Псионические навыки
 - 7.33 Психический Резерв
 - 7.34 Псионические действия
 - 7.35 Отчаянная псионика
 - 7.36 Итоговое значение Пси модификаторов
 - 7.37 Примеры Пси
 - 7.4 Альтернативные правила

- 7.41 Создание персонажа на лету
- 7.42 Работа бескубового Fudge
- 7.43 Кубы с открытым итогом броска
- 7.44 Героическое уклонение
- 7.45 Отслеживание ранений

I. Правовая информация

FUDGE - Свободный (Freeform), Универсальный (Universal), Самодельный (Do-it-yourself), Игровой (Gaming), Движок (Engine).

(с) Авторские права принадлежат 1992-1995 Стеффану О'Салливану. Все права защищены. Никакая часть этой работы не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме или какими бы то ни было электронными или механическими средствами (в том числе без ограничения фотокопирования, записи или хранения и извлечения информации), за исключением ограниченной лицензии не подразумевающей коммерческой выгоды:

1. Копии части или всего Fudge могут быть сделаны для вашего собственного использования и для распространения среди других, при условии, что вы не взимаете платы за такие копии, а также при условии, что каждая копия содержит это официальное уведомление в полном объеме, независимо от печатного или электронного способа распространения.

2. Вы можете создавать производные работы, такие как дополнительные правила и игровые сценарии и дополнения на основе Fudge, при условии, что (I) такие производные работы предназначены для вашего собственного использования или для распространения бесплатно или для публикации в журнале или другом периодическом издании, и (II) вы включаете в начале каждой производной работы следующие параграфы «О Fudge» и «ОТКАЗ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ»:

О Fudge

Fudge - ролевая игра, написанная Стеффаном О'Салливаном, с весомым вкладом от сообщества Usenet rec.games.design.

Базовые правила Fudge доступны в интернете через анонимные ftp на ftp.csua.berkeley.edu и в книжной форме, или на диске от Gray Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. Они могут быть использованы с любым игровым жанром. И хотя конкретная работа, выполненная на базе Fudge может указывать определенные атрибуты и навыки, гораздо большее их число возможно с Fudge.

Каждому игровому мастеру, использующему Fudge, предлагается добавлять или игнорировать любые черты персонажа. Любой, кто желает распространять такие материалы бесплатно, может сделать это - просто включите настоящее уведомление "О Fudge" и отказ от ответственности (в комплекте с уведомлением об авторских правах Fudge). Если вы хотите взимать плату за такие материалы, кроме как статью в журнал или другое периодическое издание, вы должны сначала получить безвозмездную лицензию от автора Fudge, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

Вы должны включить в начале каждой производной работы следующее заявление об отказе от ответственности в полном объеме, дополненное вашим именем.

ОТКАЗ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Следующие материалы на основе Fudge, озаглавленные [ваше название], созданы [ваше имя] и публикуются от имени [имя], и не заверены или одобрены каким-либо образом Стеффаном О'Салливаном или любым издателем других материалов Fudge. Ни Стеффан О'Салливан, ни любой издатель другого материала Fudge не несет какой-либо ответственности за содержание этих материалов. Авторские права на оригинальные материалы Fudge © принадлежат 1992-1995 Стеффану О'Салливану, все права защищены.

Если вы хотите распространять копии всего или частей Fudge, или производных произведений, основанных на Fudge, за гонорар или плату, кроме как в журнале или другом периодическом издании, вы должны сначала получить письменное разрешение от:

Steffan O'Sullivan
P.O. Box 465
Plymouth, NH 03264
sos@io.com

II. Благодарности

Автор хотел бы поблагодарить Энди Скиннера за качественный вклад, который был больше и лучше, чем от кого бы то ни было. На протяжении многих лет содействие Энди было весомым и основательным.

Другие ценные участники: Реймер Берендс, Мартин Бергендаль, Питер Бонни, Томас Бреттингер, Роберт Бридсон, Трэвис Кейси, Пол Джейсон Клефт, Питер Ф. Делани, Джей Доан, Энн Дююи, Пол Дююи, Брайан Эдмондс, Шон Гарбетт, Эд Хейл, Ричард Хью, Бернар Хюн, Джон Х. Ким, Пит Линдсей, Брюс Ондер, Кристиан Откьяер, Билл Сеурер, Ларри Смит, Стефан Сабо, Джон Тройер, Корран Вебстер и другие по res.games.design в интернете.

Я также хотел бы поблагодарить Энн Дююи из Grey Ghost Games за ее сильную поддержку Fudge на протяжении многих лет. Мало того, что она убеждала меня идти вперед с работой, когда я ленился, она также опубликовала Fudge, продвинула его, сделала кубики Fudge и оплатила моё участие во многих съездах, при этом ей удалось остаться хорошим другом в это время. Если вы когда-либо пытались заставить ленивого, упрямого человека делать то, что он должен делать, вы поймете, что это трудная и обычно неблагодарная задача. Я хотел бы создать прецедент и поблагодарить её за это.

Гру-путешественник (ТМ) является торговой маркой Sergio Aragones, и использование названия в этом продукте никоим образом не оспаривает статус товарного знака.

Благодарности издания на русском языке

Благодарности за перевод и помощь в переводе: Николай Прокопьев, Александр Кашников (DreamEaterAlex), Андрей Шабанов (42), Михаил Зубков (Dekart), Василий Тхуто (Vurdas), Антон Шенцов, Оливия Чай, Виктор Кандыбенко, Андрей Одеялов (AnDE).

Благодарность за моральную и материальную поддержку: Михаил Булгаков (Nyash aka Hanna), Николай Прокопьев, Павел Шабарин.

III. Об авторе

Стеффан О'Саливан является автором GURPS Бестиарий, GURPS Головорезы, GURPS Бестиарий Фэнтези и GURPS Кролики и Норы. Он живет в Нью-Хэмпшире, США, и имеет широкий спектр интересов. Он получил образование по истории, базовой медицине, театральному делу и трансперсональной психологии.

О переводе и переводчиках.

Некоммерческий перевод Fudge на русский язык был начат в феврале 2017 года и выполнен группой энтузиастов (перечислены в разделе II.Благодарности), во благо развития русскоязычного сообщества настольных ролевых игр и для популяризации в нём системы Fudge. Организатор, переводчик и автор идеи перевода - Архип Муравский.

IV. Терминология и формат.

Fudge разделен на шесть частей, каждая из которых разделена на разделы. Десятичная точка в номерах разделов является истинным десятичным числом. Например, раздел 1.35 находится между Разделом 1.3 и Разделом 1.4.

Заголовки разделов обозначаются четырьмя разными способами:

Fudge опубликован в интернете в Plain Vanilla ASCII, как определено проектом Gutenberg. Хотя это может быть небольшим неудобством при переводе на определенные текстовые процессоры, он гарантирует, что Fudge будет доступен как можно более широкой аудитории, как сейчас, так и через двадцать лет, когда большинство других текущих форматов будут устаревать.

X Часть

Заголовки части (без десятичной точки).

X.1 Раздел

Заголовок основного раздела (одна цифра после десятичной точки).

X.12 Раздел

Малый заголовок подраздела (две цифры после десятичной точки).

X.123 Раздел

Очень незначительный заголовок подраздела (три цифры после запятой).

Термины перевода

PC - Игровой Персонаж (ИП);
NPC - НеИгровой Персонаж (НИП);
Trait - Черта;
Level - Уровень;
Attribute - Атрибут;
Skill - Навык;
Gift - Преимущество;
Fault - Недостаток;
Supernormal Power - Сверхъестественная способность;
GameMaster (GM) - Мастер (ГМ);
Resolution - Оцифровка
Opposed action - Оппозиционное действие
Unopposed action - Безоппозиционное действие
Damage Capacity - Поглощение урона
Experience Points (EP) - Единицы Опыта (ЕО)
Fudge Point - Фишка Fudge
Scratch - Царапина
Hurt - Ранен
Very Hurt - Тяжело ранен
Incapacitated - Недееспособен
Near Death - При смерти
Dead - Мёртв
Strength - Сила
Mass - Масса
Scale - Масштаб

Часть 1 Создание персонажа

Данная часть содержит все необходимое для создания персонажей-людей, включая черты персонажа и их уровни, а также различные пути их распределения.

Для нечеловеческих персонажей или персонажей со сверхъестественными способностями (магия, псионика, суперспособности и т.д.) - вам также понадобится прочесть Часть 2: Сверхъестественные способности, до того, как ваш персонаж будет завершён.

1.1 Термины раздела Создание персонажа

Черта: что угодно, что описывает персонажа. Чертами могут быть атрибуты, навыки, врождённые преимущества, недостатки, сверхъестественные способности или любые другие особенности, описывающие персонажа. ГМ принимает окончательное решение о том, что является атрибутом, а что навыком, преимуществом и т.д.

Уровень: большинство черт описываются одним из семи слов. Они отражают уровень, на котором может быть черта. Также объективный способ создания персонажей даёт игроку свободные уровни, за распределением которых он следит. В таком случае, один уровень требуется, чтобы улучшить черту до следующего более высокого показателя.

Атрибут: любая черта, которой обладают, в той или иной степени, все в игровом мире. Для примеров атрибутов см. раздел 1.31 Атрибуты. Атрибуты имеют градацию от *ужасно* до *великолепно*; средний человек обладает атрибутом уровня *нормально*.

Навык: любая черта, которая не является атрибутом, но может быть улучшена с помощью практики. По умолчанию уровень для навыков обычно, *плохо*, впрочем, он может слегка отличаться в лучшую или худшую сторону.

Преимущество: любая черта, которая не является атрибутом или навыком, но является чем-то положительным для персонажа. Некоторые ГМы могут определить некоторую черту как преимущество, которая у другого ГМа могла бы быть навыком или атрибутом. В общем, если черта не очень хорошо укладывается в градацию от *ужасно* до *великолепно* - то, вероятно, лучше сделать её преимуществом.

Недостаток: любая черта, которая ограничивает возможности персонажа или вызывает негативную реакцию окружающих.

Сверхъестественная способность: являясь, по сути, преимуществами, сверхъестественные способности отдельно рассматриваются во второй части.

1.2. Уровни черт FUDGE

FUDGE использует привычные слова, чтобы описывать различные черты персонажа. Предлагается использовать следующую последовательность из семи уровней (от лучшего к худшему):

- *Великолепно*
- *Отлично*
- *Хорошо*
- *Нормально*
- *Посредственно*
- *Плохо*
- *Ужасно*

Следует иметь этот список на каждом листе персонажа для упрощения взаимопонимания.

ГМ может изменить этот список так, как ему будет удобно, включая его расширение или сокращение. Например, если слово *великолепно* не звучит так, как вам хотелось бы - его можно заменить на “круто” или даже “офигенно”. Если слова *посредственно* и *нормально* не имеют для вас смысла, замените их. В общем, замените те слова, которые не кажутся вам подходящими. Впрочем, в правилах, для ясности, будут использоваться именно вышеприведенные семь терминов.

Чтобы запомнить порядок, попробуйте сравнить два близлежащих слова. Допустим, вы новичок, и ваша цель - стать превосходным игроком. Спросите себя, хотелось бы вам быть *нормальным* или *посредственным* игроком.

Существует ещё один, дополнительный уровень, который может использоваться в FUDGE и не входит в список выше: *легендарно*, который на ступень лучше, чем *великолепно*. Обладатели *легендарной* силы, например, представители десятой доли процента населения, и их имена могут быть найдены в книгах мировых рекордов.

ВАЖНО: Не каждый ГМ позволит ИП стать *легендарным*. Даже в играх, которые включают *легендарный* уровень, не рекомендуется позволять персонажам начинать игру, уже обладая *легендарной* чертой. *Великолепно* представляет собой 98%-99.9% любой указанной черты и этого вполне достаточно для любого начинающего ИП. Ну и, конечно, если ИП проявит чрезмерную самонадеянность, встреча с НИП, являющимся *легендарным* мечником, может быть весьма охлаждающим пыл опытом.

Если кто-то действительно считает необходимым начать игру *легендарным* мечником, силачом и т.п. - наймитесь ГМу в прачки за полгода перед игрой, или около того - это должно быть достаточной взяткой для того, чтобы начать с этого уровня. Разумеется, работа по развитию в направлении *легендарного* уровня даёт кампании великую цель, и ИП может подняться на эту высоту, при наличии достаточно большого игрового времени и щедром ГМе.

1.3 Черты персонажа

Черты делятся на атрибуты, навыки, преимущества, недостатки и сверхъестественные способности. Не у каждого ГМа будут все 5 типов в игре. Эти черты описаны в разделе 1.1, Термины раздела Создание персонажа.

1.31 Атрибуты

Игроки часто спорят о том, сколько атрибутов должна иметь игра. Некоторые предпочитают несколько атрибутов, другие много. Даже если они согласятся насчёт количества атрибутов, могут возникнуть споры при их выборе. Хотя Fudge обсуждает некоторые атрибуты (сила, усталость, телосложение и т.д.) в следующих разделах, ни один из них не является обязательным. Единственный атрибут, который рекомендуется базовыми правилами FUDGE это поглощение урона, и даже он является опциональным - см. раздел 4.52, Поглощение урона.

Далее представлен неполный список атрибутов, используемых в других играх. Выберите на свой вкус или пропустите их все:

Тело:

Подвижность, прицеливание, внешний вид, балансирование, мускульная сила, телосложение, конституция, координация, ловкость, проворство, сопротивляемость, утомляемость, физическая форма, здоровье, очки жизни, ловкость рук, мышцы, живость, быстрота, физические показатели, рефлексy, размер, чутьё, скорость, выносливость, сила, сопротивление ранениям, энергичность и т. д.

Разум:

Хитрость, образование, интеллект, знания, обучение, автоматизм, память, психика, психическая сила, восприятие, логическое мышление, сообразительность, техничность, остроумие и т.п.

Душа:

Разносторонность, харизма, шарм, наглость, здравый смысл, хладнокровие, расположение, устремлённость, эгоизм, эмпатия, судьба, честь, интуиция, удача, сопротивление магии, магический потенциал, магические способности, мощь, общество, психика, рассудок, самодисциплина, социальность, духовность, стиль, воля, мудрость, и так далее, и так далее.

Прочие:

Звание, статус, богатство

Большинство игр комбинируют многие из этих атрибутов, в то время как другие обрабатывают некоторые из них как преимущества, или даже навыки. В Fudge, если хотите, вы можете даже разделить эти атрибуты на более мелкие: подъёмная сила, переносная сила, повреждающая сила и т.д.

С этой точки зрения ГМ решает, сколько атрибутов он считает необходимым - или он может оставить это на выбор каждому игроку (диапазон коммерческих игр от 1-2 до 20 и больше). См. раздел 6.3 *Примеры персонажей* для ознакомления с некоторыми возможными вариантами.

1.32 Навыки

В Fudge навыки не связаны с атрибутами или их уровнями. Игрокам рекомендуется логически подходить к построению своих персонажей – например, персонаж с множеством хороших физических навыков уж наверняка должен иметь физические атрибуты выше среднего уровня. С другой стороны, Fudge позволяет игроку создать кого-то вроде Гру-Путешественника(™), который всё ещё очень неуклюжий, но потрясающе хорош в обращении со своими мечами.

ГМ должен решить, какой уровень подробности навыков ему нужен. Являются ли навыки широкими категориями вроде социальных навыков, или это в меру широкие способности, такие как вдохновение людей, ведение переговоров и торговая смекалка, или это специализированные способности, как: бартер, соблазнение, остроумие, убеждение, быстрая речь, запугивание, унижение, кутёж, лесть, подкуп и т.д.?

Атрибуты в некотором роде являются очень широкой группой навыков, и навыки могут быть полностью проигнорированы, при желании. Боевые навыки требуют особого внимания. Самая широкая возможная категория - это просто: боевые навыки. Широкий перечень навыков разбивает это до: оружия ближнего боя, безоружного боя и дистанционного оружия. Несколько более узкий подход разбил бы оружие ближнего боя на оружие боя вплотную (ножи, дубинки и т.д.), одноручное оружие ближнего боя (одноручные мечи, топоры, булавы и т.д.) и двуручное оружие ближнего боя (алебарды, копья, боевые топоры, двуручные мечи и т.д.). Или, для точного списка навыков, каждая группа в круглых скобках может быть перечислена как отдельный навык; например, персонаж, владеющий широким мечом, ничего не знает об использовании сабли. Каждый выбор имеет свои достоинства. Широкие группы навыков, которые включают в себя множество под-навыков, делают проще лист персонажа, а также самих персонажей довольно компетентными, в то время как специализированные навыки позволяют точнее настроить персонажа до нужной степени подробности.

См. раздел 6.3 *Примеры персонажей*, для идей того, насколько широко или узко навыки могут быть определены в игре.

Следующий краткий список примеров навыков никоим образом не является исчерпывающим или официальным. Это просто способ помочь с выбором навыков для персонажей тем игрокам, которые не привыкли к системам, основанным на навыках. В любом случае, измените названия, создайте новые, соедините или разбейте перечисленные, отмените некоторые из них и т.д. Бывает полезно распечатать список навыков на отдельном листе для каждого игрока во время создания персонажа.

Навыки обращения с животными:

Уход за животными, знания о животных, дрессировка животных, пчеловодство, скотоводство, верховая езда, кучер, ветеринар и т.д.

Навыки искусств:

Эстетика, косметология, кулинарное искусство, литературное искусство, эстрадное искусство (музыка, театр, рассказ, шутовство, танец, и т. д., и такие навыки, как хореография, композиция, костюмы и т. д.), изобразительное искусство (живопись, рисунок, лепка и т. д.), и так далее.

Атлетические навыки:

Акробатика, воздушная акробатика, балансирование, катание на лодках, скалолазание, прыжки, прыжки с шестом, бег, плавание, метание, различные виды спорта, движение в невесомости и т. д.

Боевые навыки:

Засада, взрывотехника, уклонение, боевая смекалка, оценка обстановки, щит, тактика, метание, множество навыков оружия и безоружного боя.

Шпионские навыки:

Актёрство, выламывание и проникновение, обнаружение ловушек, деактивация ловушки, маскировка, подделка, внедрение, интрига, взлом, карманное воровство, отравление, слежка, контакты в преступном мире, ловкость рук, скрытность и т.д.

Ремесленные навыки:

Оружейник, изготовление корзин, лучный и пращевый мастер, плотник, кулинария, вязание узлов, кожевничество, каменщик, керамика, кузнечное дело, портной, ткач - и многие другие.

Навыки исследования подземелий:

Избегание ловушек, бой, нахождение потайных проходов, снятие замков, бесшумное передвижение, бег, рассказывание правдоподобных баек.

Навыки знаний:

(Умение может представлять знание о предмете как более широком, так и более узком - определяется Мастером): Алхимия, иностранные обычаи, тайное знание, криминология, культура, детективная литература, фольклор, география, история, литература, оккультизм, политические ситуации, психология, эпизоды ситкомов, науки (многие из них) и т.д.

Языковые навыки:

Отдельно каждый язык, пантомима, подбор языка и т.д.

Навыки манипуляции:

Обман, блеф, подлиза, взяточничество, мошенничество, увещевание, заговаривание, лесть, допрос, запугивание, ложь, ораторское искусство, убеждение, соблазнение, уличные сплетни и т.д.

Медицинские навыки:

Анатомия, противоядие, диагностика, врачевание, первая помощь, травничество, фармацевтика, медсестринское дело, хирургия и т.д.

Коммерческие навыки:

Сделка, бартер, деловое чутьё, оценка товаров, торг, ведение хозяйства, маркетинг, умение продавать, предпринимательство и т.д.

Походные навыки:

Камуфляж, кемпинг, рыбалка, поиск пищи, знания трав, сокрытие следов, охота, имитация звуков животных, знание природы, навигация, выживание, выслеживание, ремесло в диких условиях, деревообработка и т.д.

Профессиональные навыки:

Бухгалтерский учет, попрошайничество, бюрократия, сельское хозяйство, азартные игры, юриспруденция, фотография, морское дело - и многие другие.

Социальные навыки (Дружеские):

Барный этикет, товарищество, пирушка, выбор правильного подарка, контроль либидо, флирт, игры, умение не пролить свой напиток, забавные лица или шумы, матричный этикет, рассказывание баек, подъём духа, остроумные оскорбления и т.д.

Социальные навыки (Официальные):

Вежливые манеры, обнаружение лжи, дипломатия, этикет, интервьюирование, переговоры, остроумие, ритуалы, деловитость, прислуживание и т.д.

Духовные навыки:

Общение с природой, пост, обеспечение комфорта, глубокая концентрация, медитация, терпение, богословие и т.д.

Навыки сверхъестественных способностей:

Предсказание будущего, левитация, сотворение заклинаний, использование контроля разума, использование суперспособностей, использование телекинеза и т.д.

Технические навыки:

Компьютеры создание/ремонт, компьютерное программирование, использование компьютера, вождение, электроника, инженерия, механика, пилотирование, ремонт разведывательных систем, исследование, управление кораблем и т.д.

Городские навыки:

Барная смекалка, уличный этикет, уличная смекалка, выживание в городе и т.д.

1.33 Преимущества

Преимущество - это позитивная черта, которая не попадает в градацию "ужасно ... нормально ... великолепно", по которой измеряются атрибуты и навыки. Однако, это может меняться от ГМа к ГМу: Фотографическая память является преимуществом для одного ГМа, в то время как для другого она является атрибутом *великолепная* память. Некоторые ГМы будут считать харизму атрибутом, другие преимуществом. Для одного Мастера персонаж может либо

иметь, либо не иметь ночное зрение, другой же может позволить брать разные уровни ночного зрения. Мастер может вообще не вводить преимущества в своей игре.

В качестве другого варианта, преимущества могут иметь несколько уровней, но эти уровни не обязательно должны совпадать с уровнями, используемыми другими чертами. Например: статус может быть трёх- или четырёхуровневым, или даже девятиуровневым, вместо того, чтобы уместиться в семь уровней атрибутов и навыков, а богатство, например, может иметь только пять уровней - в любом случае каждый ГМ решает сам.

Сверхъестественные способности, такие как способность творить заклинания, летать, читать мысли и т.д., технически являются сильными преимуществами, но рассматриваются отдельно в Главе 2.

Аналогично, черты, выходящие за нормы человека, такие как суперсильное воображение или инопланетная раса, подпадают под определение сверхъестественных способностей.

Как правило, если преимущество не записано на листе персонажа, то его у него нет.

Некоторые из возможных преимуществ включают:

Чувство направления; всегда спокойный; обоюдорукость; понимание поведения животных; привлекательный; прекрасный голос; бонус к одному аспекту атрибута; боевые рефлекс; связи в полиции; чувство опасности; необычайная скорость; крепкое телосложение; обострённые чувства; начитанный; удачливый; много людей ему должно служить; никогда не дезориентирован в невесомости; никогда не забывает имя/лицо/что-либо; ночное зрение; покровитель; чувство времени; периферийное зрение; быстрые рефлекс; ранг; быстрое заживление; репутация героя; масштаб; эмпатия; целеустремлённый - +1 к любой продолжительной задаче; статус; сильная воля; толерантный; жёсткая шкура (-1 урона); богатство и т.д.

Смотрите также раздел 6.3, Примеры персонажей, для примеров различных преимуществ. Возможно множество других вариантов.

1.34 Недостатки

Недостатки - это все, что усложняет жизнь персонажу. Основные недостатки ограничивают действия персонажа или приводят к негативной реакции случайно встреченных НИП. Разные принципиальные позиции, неврозы и фобии - это всё недостатки, как и физическая инвалидность и социальная дискриминация. Существуют и героические недостатки: кодекс чести и невозможность солгать также значительно ограничивают ваши действия, но не являются признаками испорченной личности.

Некоторые примеры недостатков:

Рассеянный; зависимость; амбициозность; любвеобильный сердцеед; кровожадность; тулой и бестактный; безрассудная храбрость; не может не оставить за собой последнее слово; кодекс этики, ограничивающий действия; кодекс чести; навязчивое поведение; трус; любопытный; придирчивый; легко отвлечь; враг; фанатичный патриот; полон гонора, хвастовства и шовинизма; болтун; старик; обжора; приходит в бешенство, если ранен; сплетник; жадный; лежковерный; гуманист (помогает нуждающимся бесплатно); идеалист - далек от реальности; нерешительный; нетолерантный; завидует любому, кто получает больше внимания; ленивый; верен товарищам; маниакально-депрессивный; меланхолик; раздвоение личности; обязан подчиняться старшим по званию; всюду суёт свой нос; навязчивая идея; вне закона; самоуверенный; должен служить; фобии; бедный; шутник; встыльчивый; перфекционизм; обороняющийся пацифист; социально неприспособленный; мягкосердечный; упрямый; быстро обижается; неудачливый; тщеславный; жестокий, когда в ярости; клятва; шило в заднице; слишком рьяный и т.д.

Смотрите также раздел 6.3, Примеры персонажей, для примеров разных недостатков. Возможно множество других вариантов.

1.35 Личность

Личность персонажа может быть представлена одной или несколькими чертами, а также может быть в виде истории или описания персонажа.

В качестве примера первого случая храбрость - это атрибут, преимущество или даже недостаток. Как атрибут, *великолепная храбрость* или *ужасная храбрость* имеют очевидное значение. В качестве преимущества явная храбрость дает персонажу положительную реакцию от людей, которых он встречает (если они видят в нем храбреца, или, конечно, слышали о его действиях).

Тем не менее, оба, и очень смелый и очень трусливый могут быть недостатками, потому что они могут ограничивать действия персонажа. Мужественный персонаж мог бы не убежать от боя, даже если бы это было в его интересах, в то время как трусливому трудно было бы оставаться в бою, даже если бы он выиграл, оставаясь.

Или уровень смелости персонажа может быть не количественной чертой вообще, а просто решением игрока. «Мьюс очень храбрый» - пишет игрок, и на этом всё. Это не должно засчитываться как высокий атрибут, преимущество или недостаток.

Игрок должен спросить ГМа, как тот хочет трактовать особые черты личности. Если игрок подробно описывает своего персонажа, ГМ может легко решить, какие личностные черты являются атрибутами, а какие преимуществами или недостатками. Каким бы образом это ни трактовалось, большинство персонажей выигрывают от глубокой конкретизации черт.

1.36 Фишки Fudge

Фишка Fudge - это мета-игровое преимущество, которое может быть использовано для покупки «удачи» во время игры - она позволяет игрокам выдумывать результат игры. Это мета-игровое преимущество, потому что оно действует на уровне Игрок-ГМ, а не на уровне персонаж-персонаж. Не каждый ГМ позволит фишки Fudge - те, кто предпочитает реалистичные игры, вероятно, не должны их использовать.

Мастер устанавливает начальное количество фишек Fudge. Рекомендуемый диапазон - от одного до пяти. Неиспользованные фишки Fudge сохраняются для следующего игрового сеанса. Каждый игрок может получить дополнительное количество для каждой игровой сессии. (Это также устанавливает ГМ, и оно может соответствовать или не соответствовать стартовому уровню.) В качестве альтернативы, ГМ может просто разрешить обмен единиц опыта (ЕО) на фишки Fudge с курсом, подходящим для кампании: от трёх ЕО = одной фишке Fudge, до одной ЕО = одной фишке Fudge.

Фишки Fudge можно использовать разными способами, в зависимости от того, на каком уровне от *реалистично* до *легендарно* проходит игра. Ниже несколько предлагаемых способов их использования, и, конечно же, ГМ может создавать свои собственные варианты. ГМ может разрешить любое количество из этих вариантов по своему желанию - игроки должны спросить его, прежде чем предполагать, что они могут что-то сделать с фишками Fudge.

1. Расходование фишек Fudge позволяет автоматически и с лихостью выполнять *безоппозиционные действия*, что хорошо для произведения впечатления на представителей соответствующего пола и, возможно, для предотвращения травм в случае опасных действий. ГМ может наложить вето на использование фишек Fudge для действий с уровнем сложности выше *великолепно*. ГМ также может разрешить подобное использование фишек только вне времени боя.

2. Игрок может потратить одну фишку Fudge для изменения броска кубика на один уровень, вверх или вниз по желанию. Бросок кубика может быть либо одним из тех, что делает игрок, либо одним из тех, что делает ГМ, непосредственно касающийся персонажа игрока.

3. Игрок может потратить одну фишку Fudge, чтобы заявить, что раны не так плохи, как они выглядели на первый взгляд. Это уменьшает серьёзность каждой раны на один или два уровня (например, результат *ранен* становится *царапиной*, или даже *тяжело ранен* становится *царапиной*). Или это может означать, что одна любая рана (или больше), независимо от уровня, является просто *царапиной*. Этот последний вариант может стоить более одной фишки FUDGE. Мастер может ограничить его использование только временем вне боя.

4. Игрок может потратить одну фишку Fudge (или больше), чтобы получить автоматический результат +4, без необходимости бросать кости. Это использование доступно в *оппозиционных действиях*, если разрешается.

5. Для не слишком реалистичных игровых сценариев, установленное ГМом количество фишек Fudge может быть использовано для обеспечения благоприятного совпадения. (Разумеется, ГМ всегда может наложить на это право вето). Например, если ИП находятся в тюрьме строгого режима, возможно, один из охранников оказывается двоюродным братом одного из ИП - и позволяет им бежать! Или капитан рыболовецкого судна, спасающего ИП, оказывается должником, одного из них, и готов взять их с собой чтобы помочь. . . И так далее. Этот вариант должен стоить много фишек Fudge, за исключением некоторых жанров, где странные совпадения являются нормой.

1.4 Распределение черт

Создание персонажа в Fudge предполагает, что игроки будут разрабатывать своих персонажей, вместо того, чтобы определять атрибуты и другие черты случайным образом. Мастер может допускать хаотично распределенные черты, если того пожелает - соответствующий метод приведен в разделе 1.8 Создание персонажа случайным образом.

В Fudge нет обязательных черт. ГМ должен сообщить игрокам, какие черты, которые, как он предполагает, будут наиболее важными, а игроки могут предлагать ГМу другие для его одобрения. Мастер может даже создать шаблон, если это необходимо - набор черт, которые он считает важными (с возможностью настройки), и пусть игроки определяют уровень каждой черты. См. раздел 6.12, Шаблоны.

Когда персонаж создается, игрок должен определить столько черт персонажа, сколько ему необходимо, и это может совпадать или не совпадать со списком, определённым ГМом. Если игрок добавляет атрибут, который ГМ считает ненужным, ГМ может рассматривать этот атрибут просто как описание персонажа. Он может потребовать бросок против другого атрибута, нежели тот, который подразумевал игрок, и игрок должен соблюдать решение ГМа.

В качестве примера, некий ГМ решает, что он хочет, чтобы у персонажей был общий атрибут ловкости. Игрок берет *хорошую* ловкость для своего ИП, но хочет показать, что персонаж больше ловок телом, чем руками. Он пишет: *отличная* ловкость и *нормальная* ловкость рук. Тем не менее, ГМ может игнорировать эти различия и просто потребовать бросок ловкости, так как это та черта, которую он выбрал. (Он может усреднить выбранные ИП уровни или просто выбрать один из них.) Конечно, он также может позволить игроку бросать по атрибутам, которые тот создал.

В Fudge персонаж с чертой на уровне *нормально* будет успешным в обычных задачах в 62% случаев - обычно нет необходимости создавать суперзвезду. На самом деле, *отлично* - это просто: отлично! *Великолепно* же должно быть зарезервировано для редких черт, в которых ваш персонаж лучший среди тех, кого он когда-либо встречал.

Любой признак, который не определен при создании персонажа, будет на уровне по умолчанию:

Для атрибутов: *нормально*.

Для большинства навыков: *плохо* (более легкие навыки на *посредственно*, а более сложные - *ужасно*). Значение навыка по умолчанию означает неподготовленный или близкий к нему уровень. Однако, можно взять навык на *ужасно* (ниже уровня по умолчанию для большинства навыков), что означает неумелость хуже, чем не обученный.

Для большинства преимуществ, сверхъестественных способностей и определенных ГМом навыков: *не существует*. (То есть по умолчанию не существует. Сам признак существует у какого-либо персонажа.)

Каждый игрок должен рассчитывать, что ГМ изменит его персонажа после создания - это природа игры. ГМ должен рассчитывать на то, чтобы просмотреть каждого персонажа перед игрой. На самом деле, было бы лучше, если бы персонажи были сделаны в присутствии ГМ, чтобы он мог отвечать на вопросы в процессе создания.

1.5 Субъективное создание персонажа

Простой способ создать персонажа в Fudge - это просто записать все, что по мнению игрока важно для персонажа. Любой атрибут или навык должен оцениваться с использованием одного из уровней от *ужасно* до *великолепно* (см. раздел 1.2 Уровни черт Fudge).

Вероятно, проще всего будет, если ГМ предоставит шаблон атрибутов, который он будет использовать. См. раздел 6.3, Примеры персонажей, для идей шаблонов.

ГМ также может заранее предупредить игрока, что его персонаж может быть *великолепным* в небольшом числе атрибутов, *отличным* в несколько большем их числе, и *хорошим* в еще более широкой группе. Например, в игре в эпическом стиле с восемью атрибутами ГМ допускает один атрибут *великолепно*, два *отлично* и три *хорошо*. В более реалистичной игре это один *великолепно*, один *отлично* и два *хорошо*.

Это может относиться и к навыкам: один *великолепный*, два *отличных* и шесть *хороших* навыков - достойный показатель для реалистичной кампании, в то время как два *великолепно*, три *отлично* и десять *хорошо* достаточно щедро, даже в очень кинематографической игре.

Мастер может также просто ограничить количество навыков, которые персонаж может взять при создании персонажа: 10, 15 или 20 являются возможными вариантами.

Таким же образом могут быть ограничены преимущества и недостатки. Например, ГМ позволяет персонажу иметь два преимущества, но он должен взять как минимум три недостатка. Дополнительный недостаток позволяет получить дополнительное преимущество, или ещё один навык на уровне *отлично*, и так далее.

Эти ограничения помогают игроку определить фокус персонажа немного лучше: какова его лучшая черта (иными словами что он умеет делать лучше всего)?

Также можно использовать простой механизм обмена черт «два ниже ради одного выше». Если ГМ допускает, например, один атрибут *великолепно*, игрок может отказаться от этого и вместо этого взять два атрибута *отлично*. Правило также может иметь обратную силу: игрок может обменять два навыка на уровне *хорошо*, чтобы получить один на *отлично*.

Пример: игроку нужен персонаж мастер-на-все-руки, а у ГМа есть ограничения на один *великолепный* навык, два *отличных* навыка и шесть *хороших*. Игрок меняет ограничение в один *великолепный* навык на два *отличных* навыка: теперь он может взять четыре навыка на уровне *отлично*. Тем не менее, он обменивает все четыре *отличных* навыка, чтобы иметь еще восемь *хороших* навыков. Его персонаж теперь может обладать 14 навыками на *хорошем*, но не на любом более высоком уровне.

В системе субъективного создания персонажа легко использовать как широкие, так и узкие группы навыков, в зависимости от характера персонажа. В этих случаях предполагается, что широкая группа навыков содержит фразу «если не указано иное».

Например, игрок хочет играть научного сотрудника звездолета. Он решает, что этот персонаж провел так много времени, изучая науки, что он слаб в большинстве физических навыков. Так что на листе персонажа он мог просто написать:

- Физические навыки: *плохо*

Он также решает, что профессия его персонажа могла бы требовать выхода из корабля в вакуум на некоторое время, чтобы что-нибудь исследовать. Поэтому он должен был быть искусным в маневрировании в условиях невесомости. Тогда он добавляет:

- Маневрирование в невесомости: *хорошо*

Хотя это физический навык, он не *плохой*, потому что он специально отметил его как исключение из широкой категории.

Когда описание персонажа завершено, игрок и ГМ встречаются и обсуждают персонажа. Если ГМ чувствует, что персонаж слишком силен для кампании, которую он предполагает, он может попросить игрока уменьшить силу персонажа - см. раздел 1.9 Минимизация злоупотреблений.

ГМ также может навести игрока на мысль об областях, которые, по его мнению, являются слишком слабыми - возможно, у него задумана игровая ситуация, которая потребует черту, о которой игрок не подумал. Аккуратные намеки, такие как «Есть ли у него какие-нибудь социальные навыки?» может помочь игроку исключить слабые места. Конечно, если есть несколько игроков, другие ИП могут компенсировать недостатки отдельного ИП. В этом случае вопрос ко всей группе будет: «У кого-нибудь есть какие-нибудь социальные навыки?»

Вместо того, чтобы записывать персонажа в терминах черт и уровней, он может просто написать прозаическое описание своего персонажа. Такой подход требует того, чтобы ГМ перевел все в черты и соответствующие уровни, но это не сложно сделать, если описание хорошо написано. Этот метод фактически создаёт одних из лучших персонажей.

Например:

ГМ: "Я вижу, что ты высоко оцениваешь навык бластера капитана Уоллопа, а также его пилотирование и стрельбу, но я разрешаю только один *великолепный* навык - в чем он лучше?"

Игрок: "Бластер!"

ГМ: «Хорошо, *великолепный* бластер, тогда это будет *отличный* пилотаж и *отличная* стрельба, хорошо? У тебя осталось еще два навыка на уровне *отлично*, так как я позволяю начать с четырьмя. Хммм.. Я замечаю, что он успешно проник в основной Хоти Хилл и спас похищенного посла - для меня это звучит как *отличное* бесшумное передвижение - я прав, или ты бы описал это как какую-то другую способность?"

Игрок: «Э-э, нет, извини, я описал это недостаточно точно. Он переоделся и притворился рабочим Хоти».

ГМ: «А, я понимаю. Как насчет навыка *отличной* маскировки и *отличного* актёрства? И он должен *хорошо* говорить на языке Хоти, верно?»

И так далее.

1.6 Объективное создание персонажа.

Для тех, кто не возражает против подсчета чисел, следующий метод создает интересных и хорошо сбалансированных персонажей.

В этой системе все признаки начинаются с уровня по умолчанию. Затем ГМ даёт определённое количество свободных уровней, которые игроки могут использовать для того, чтобы поднять выбранные черты на более высокие уровни. После этого игроки могут понизить определенные черты, чтобы поднять другие еще побольше. Наконец, игрок может обменять некоторые уровни одного типа черт (например, атрибуты) в пользу других (например, навыки). Весь процесс гарантирует, что ни один персонаж не будет доминировать во всех аспектах игры.

1.61 Атрибуты

ГМ, использующий систему объективного создания персонажа должен решить, сколько атрибутов он считает необходимыми в кампании. Если захочет, он может решить оставить это на выбор каждому игроку. После этого у игроков будет количество свободных уровней атрибутов, равное половине количества атрибутов (округление вверх). Например, если ГМ выбирает четыре атрибута, каждый игрок начинает с двух свободных уровней, которые он может использовать, чтобы поднять атрибуты своего персонажа.

Для более высокоуровневой игры ГМ может разрешить количество свободных уровней, равное числу выбранных атрибутов.

Все атрибуты считаются *нормальными*, пока игрок не повысит или не понизит их. Стоимость повышения или понижения атрибута:

+3 *Великолепно*
+2 *Отлично*
+1 *Хорошо*
0 *Нормально*
-1 *Посредственно*
-2 *Плохо*
-3 *Ужасно*

Пример:

Игрок может повысить свой атрибут *сила* (которая по умолчанию равна *нормально*) до *хорошо*, потратив один свободный уровень атрибута. Затем он может потратить еще один свободный уровень, чтобы снова повысить силу до *отлично*. Это исчерпало бы его свободные уровни, если бы было только четыре атрибута, но у него будет еще один, при шести атрибутах или еще восемь свободных уровней, если бы было 20 атрибутов.

Когда свободные уровни атрибутов закончатся, атрибут можно будет повысить, понизив другой атрибут на равную величину. (См. также раздел 1.64, Обмен черт). В предыдущем примере сила может быть увеличена ещё на один уровень (до *великолепно*), если игрок снизит харизму персонажа до *посредственно*, чтобы компенсировать увеличение силы.

Если ГМ позволяет игрокам выбирать свои собственные атрибуты, он может просто сказать им, что они должны брать количество свободных уровней равное половине количества атрибутов, которые они выбирают. Если игрок выбирает атрибут и оставляет его на *нормально*, этот атрибут не засчитывается в сумме атрибутов, определяющих количество свободных уровней. То есть, игрок не может просто добавить двенадцать атрибутов, все на *нормально*, и получить еще шесть свободных уровней, чтобы поднять остальные. Однако утвержденные ГМом атрибуты, оставленные на уровне *нормально*, учитываются при определении количества свободных уровней.

В качестве интересной возможности для тех, кто хочет, чтобы атрибуты и навыки отражали друг друга точно, не позволяйте игрокам регулировать уровни атрибутов вообще. Вместо этого пусть они выбирают только уровни навыка, преимущества и недостатки для своих персонажей. Когда персонаж создан, ГМ может определить, какие уровни атрибутов можно принять для выбранных уровней навыка, и обсудить это с игроком.

Например: персонаж создан с кучей навыков боя и выживания в дикой природе, но не имеет социальных навыков. У него также есть поверхностные умственные навыки. ГМ решает, что у этого персонажа есть сила, ловкость и здоровье на уровне *отлично*, потому что он проводит много времени на свежем воздухе, тренируется с оружием и т.д. ГМ даже позволит игроку выбрать один атрибут на уровне *великолепно*, если это необходимо. Восприятие, вероятно, *хорошо*, поскольку от него зависит выживание в дикой природе. Любой социальный атрибут в лучшем случае *посредственно* - возможно, даже *плохо* - в то время как интеллект - *посредственно* или *нормально*. Если игрок возражает против низкого уровня интеллекта, ГМ может указать, что персонаж не потратил много времени на навыки, которые оттачивают интеллект, и если он хочет, чтобы интеллект его персонажа был выше, он должен переработать свой список навыков.

1.62 Навыки

В системе объективного создания персонажа у каждого игрока есть определённое количество свободных уровней навыка, с помощью которых он может повысить свои навыки. Предлагаемые ограничения:

Для групп невероятно широких навыков: 15 уровней.

Для групп навыков средней широты: 30 уровней

Для узкоспециализированных навыков: 40-60 уровней

Попросите ГМа указать доступное количество, которое даст вам представление о том, как точно определить свои навыки. Конечно, ГМ может выбрать любое число, которое ему подходит, например, 23, 42 или 74. . . См. раздел 6.3, Примеры персонажей. Игровые мастера могут создавать свои собственные списки навыков на выбор - некоторые варианты включены в раздел 1.32 Навыки.

Большинство навыков имеют значение по умолчанию - *плохо*, если игрок не поднимает и не понижает их - см. раздел 1.4 Распределение черт.

Некоторые навыки не имеют уровня по умолчанию. К ним относятся языки, каратэ, ядерная физика или знание об ацтекских ритуалах, которые нужно изучать, чтобы они были известны. Когда персонаж изучает такое умение (вкладывает в него уровень при создании персонажа или единицы опыта позже, в игре), уровень, который он получает, зависит от того, насколько тяжело его изучать. Например, если вы изучите испанский язык на один уровень, то получите его на *посредственном* уровне, поскольку это обычная сложность для изучения. С другой стороны, ядерная физика может быть только *плохо* или даже *ужасно*, если в нее вложить только один уровень. Например, чтобы получить такой навык на уровне *нормально*, потребуется четыре уровня.

Для удобства создания персонажа используйте следующую таблицу:
Стоимость навыков при объективном создании персонажа

	Лёгкий	Средний	Трудный	Очень трудный
Ужасно	-2	-1	0	1
Плохо	-1	0	1	2
Посредственно	0	1	2	3
Нормально	1	2	3	4
Хорошо	2	3	4	5
Отлично	3	4	5	6
Великолепно	4	5	6	7

Стоимость *лёгкий* для навыков, которые ГМ определил как лёгкие.

Стоимость *средний* для обыкновенных навыков.

Стоимость *трудный* для навыков, которые ГМ определил как трудные.

Стоимость *очень трудный* для навыков, которые ГМ определил как очень трудные (обычно связанные со сверхъестественными способностями).

Как и в системе субъективного создания персонажа, ГМ может ограничить количество *великолепных* и *отличных* навыков, которые может иметь каждый персонаж при создании. Для сильно киношных игр или для игр с суперспособностями не требуется никаких ограничений. Например, ГМ устанавливает ограничение в один *великолепный* навык, три-четыре *отличных* навыка и восемь *хороших*. Конечно, эти пределы могут быть преодолены за счет развития персонажа. См. раздел 6.3, Примеры персонажей.

После того, как свободные уровни будут распределены, навык придется понизить на один уровень (от значения по умолчанию *плохо* до *ужасно*), если нужно поднять другой навык ещё на один уровень. (См. также раздел 1.64, Обмен черт.) На все решения, разумеется, ГМ имеет право наложить вето.

Возможно комбинировать группы навыков разной широты. ГМ, который мало заинтересован в бою, может просто выбрать безоружный бой, оружие ближнего боя и оружие дальнего боя в качестве единственных трех боевых навыков. Но это не мешает ему использовать все специализированные социальные навыки (и многие другие), перечисленные в качестве примеров в разделе 1.32 Навыки. Если выбран этот вариант, широкие группы стоят вдвое больше уровней узких групп.

Смешивание широты групп навыков в одних и тех же областях неудобно в системе объективного создания персонажа. Например, трудно иметь общую группу воровские навыки, а также иметь специализированные навыки взлом, карманное воровство, утаивание, демонтаж систем безопасности и т. д. Если ГМ действительно хочет это сделать, тогда широкая группа навыков в этом случае имеет максимальный предел *хорошо* и тройную стоимость повышения - или больше, если он так решит.

Если ГМ использует широкие группы, игрок может поднять определенный навык (например, покер вместо общего навыка азартные игры). В этом случае игрок дал бы своему персонажу определенный навык, чтобы соответствовать концепции персонажа, в то время как ГМ использует широкие группы навыков. Не обязательно персонаж будет одинаково хорошо разбираться со всеми навыками в группе. Это было бы справедливо, например, для Группы Путешественника (тм), который просто повысил бы навык меч, даже если ГМ использует широкую группу оружие ближнего боя как группу навыков. На самом деле, у Гру был бы уровень *плохо* с любым другим оружием ближнего боя, и это точно отражало бы персонажа.

1.63 Преимущества и недостатки

Если у ГМа в его игре есть преимущества, он может позволить персонажам игроков начать с одного или двух свободных преимуществ - или больше для эпических кампаний. Любые последующие преимущества должны быть сбалансированы недостатками или обменом на другие черты.

Игрок может получить дополнительные уровни черт, приняв одобренные ГМом недостатки по следующему курсу:

1 недостаток = 1 преимущество

1 недостаток = 2 уровня атрибутов

1 недостаток = 6 уровней навыков

Тем не менее, ГМ может утверждать, что конкретный недостаток не настолько серьезен, чтобы стоить два уровня атрибута, но может стоить один уровень атрибута или три уровня навыков. С другой стороны, серьезные недостатки могут стоить большее количество уровней атрибутов.

1.64 Обмен черт

Во время создания персонажа свободные уровни могут быть обменены (в любом направлении) по следующему курсу:

1 уровень атрибута = 3 уровня навыка

1 преимущество = 6 уровней навыка

1 преимущество = 2 уровня атрибута

Фишки Fudge не могут быть обменены без разрешения ГМа. (При обмене, каждая фишка Fudge должна быть равна одному или двум преимуществам.)

Таким образом, игрок с тремя свободными уровнями атрибутов и 30 свободными уровнями навыков может обменять три свои уровня навыка, чтобы получить еще один свободный уровень атрибутов, или шесть уровней навыков, чтобы получить еще одно свободное преимущество.

1.7 Незафиксированные черты

Независимо от того, создан персонаж субъективно или объективно, у каждого персонажа есть некоторые свободные незафиксированные черты (возможно, две или три). В какой-нибудь момент в игре игрок поймет, что он забыл что-то о персонаже, что следовало бы упомянуть. Он может потребовать остановить действие и определить ранее не определенную черту, с учетом одобрения ГМа. Добрый ГМ позволит это даже во время боя.

Набор ограничений ГМа на навыки (например, один на уровне *великолепно*, три на уровне *отлично*) по-прежнему действует: если персонаж уже имеет максимальное количество навыков на уровне *великолепно*, он не может сделать не зафиксированную черту навыком на таком уровне.

См. пример персонажа Долорез Рамирез, Раздел 6.31.

1.8 Создание персонажа случайным образом

Некоторые игроки любят набросать свои атрибуты случайным образом. Здесь приведено руководство к действию в таких случаях. Вы можете разработать альтернативные методы.

Игрок должен бросить 2d6 для каждого атрибута. Используйте следующую таблицу чтобы определить уровень атрибута.

2	<i>Ужасно</i>
4	<i>Плохо</i>
3,5	<i>Посредственно</i>
6-8	<i>Нормально</i>
9,11	<i>Хорошо</i>
10	<i>Отлично</i>
12	<i>Великолепно</i>

ГМу необходимо решить, получают ли игроки стандартное количество свободных уровней или нет. Он также может запретить обмен уровней. Для навыков, результаты высчитываются так:

2-5,12	<i>Ужасно</i>
6-8	<i>Плохо</i>
9-10	<i>Посредственно</i>
11	<i>Нормально</i>

Игрок всё ещё получает стандартное количество свободных уровней навыков, ну или ГМ может позволить только половину обычных уровней.

ГМ может позволить игрокам выбрать преимущества и недостатки, или он может сделать отдельные таблицы преимуществ и недостатков, чтобы игроки несколько раз бросили кубы по этим таблицам (конфликтующие черты необходимо перебросить).

Например:

Бросок	Преимущество	Недостаток
2	<i>Хорошая внешность</i>	<i>Плохая внешность</i>
3	<i>Крепкая шкура</i>	<i>Легко ранится</i>
4	<i>Харизматичный</i>	<i>Аура недоверия</i>
5	<i>Острый слух</i>	<i>Слаб на ухо</i>
6	<i>Распознает ложь</i>	<i>Простофиля</i>
7	<i>Мелодичный голос</i>	<i>Заика</i>
8.....		

И т.д., ГМ может подогнать и доделать эту таблицу под свой вкус. Конечно, можно сделать таблицу на 3d6, вместо 2d6, или даже использовать таблицу 1d6, включающую основные области преимуществ и недостатков (социальные, физические, эмоциональные, ментальные,

богатство/статус, и т.д.), а после уже набрасывать по соответствующей второй таблице. Это может дать 36 одинаково возможных вариантов.

1.9 Минимизация злоупотреблений

Очевидно, при создании персонажа в Fudge может иметь место злоупотребление. Есть много способов избежать этого:

1. ГМ может потребовать, что бы персонаж взял дополнительный недостаток или даже пару, чтобы уравновесить его мощь. ("Окей, я позволю тебе взять все это..., но тебе не хватает проблем. Возьми-ка еще слабость: может какой-нибудь секретный недостаток, или невозможность правдоподобно соврать, или что-нибудь еще, что укладывается в концепт персонажа, то что я смогу использовать против тебя периодически.")

2. Он может просто наложить запрет на любую черту (или комбинацию повышения/понижения) которую считает злоупотреблением. ("Я вижу ты поднял свой навык боевой топор в обмен на понижение навыка вышивания. Хмммм"). Это позволяет ГМу настраивать уровень мощности игры. Для высокоуровневых игр можно разрешить почти все, для менее кинематографичных кампаний делайте обмен одинаково полезными чертами.

3. Он может просто отметить слабости персонажа и вносить ситуации в каждое приключение, где, как минимум, одна из них будет играть важную роль для миссии ("Вы будете эмиссаром племени Вэндузи - они, кстати, ценят хорошее вышивание больше всех других навыков")

4. Он может использовать технику «нарушения в силе», чтобы убедиться в том, что более сильные персонажи привлекают более серьезные проблемы. ("Верзила входит в бар с маниакальным взглядом в глазах. Он осматривает комнату несколько секунд, затем начинает пристально смотреть на вас").

2 Сверхъестественные способности.

Если в вашей игре нет сверхъестественных способностей, то вам вообще не нужно читать Часть 2. Такие жанры, как современный шпионаж, французское сопротивление во времена второй мировой войны, стрелки из Старого Запада или удалые мушкетеры часто играют без сверхъестественных способностей. Не стесняйтесь сразу перейти к Части 3, Оцифровка действий.

Тем не менее, те, кто играет в игры с нечеловеческими расами, магией, пси, суперспособностями и т.д., должны будут прочитать эту главу до завершения создания персонажа.

2.1 Термины раздела Сверхъестественные способности

Сверхъестественная Способность:

Это то, что находится за пределами возможности людей таких, какими мы их знаем. Сверхъестественные способности рассматриваются как могущественные преимущества. Некоторые из них могут иметь связанные навыки (которые приобретаются отдельно, используя обычные правила для навыков).

Способность:

Сверхъестественная способность

Мана:

Магическая энергия. Мана - это невидимая субстанция, которую маги могут обнаруживать (или даже создавать) и использовать её для изменения материи, времени и пространства.

Магия:

Искусство влиять на события при помощи маны, или используя существ из другого измерения, или черпая энергию из других источников. Магия может изучаться людьми, но она больше подходит некоторым расам, например, уроженцам волшебной страны.

Чудо:

Магия, совершаемая божеством. Чудеса зачастую едва уловимы. Святые могут пытаться творить чудеса, призывая своё божество. Некоторые религии называют любое нематериальное или полу-материальное существо, превосходящее человека - божеством. Другие верят, что есть только одно божество, и что эти другие существа просто ангелы, демоны, джинны, ифриты и т.д. В ранних верованиях магические результаты, полученные этими сверхчеловеческими существами, являются чудесами; в поздних верованиях это не чудеса, а просто проявление духовной силы большей, чем та, на которую способны люди.

Пси:

Любая способность, которая подразумевает превосходство разума над материей, временем или пространством.

Суперспособность:

Любая сверхъестественная способность, которая является неотъемлемой, будь то мутация, воздействие радиации, дар космических пришельцев и т.п. или предоставленная устройством, например пояс инопланетной технологии. Примеры суперспособностей, которые можно найти во многих комиксах, включают необычайную силу, способность летать, видеть сквозь стены, прилипать к потолку, становится невидимым и т.д.

Кибернетическое усовершенствование:

Любое механическое или электронное усовершенствование нормального тела, которое даёт сверхъестественные способности.

Нечеловеческие расы:

Некоторые расы из фэнтези и научной фантастики (фактически виды) обладают способностями, превышающими человеческую норму, например значительно более сильные или способные летать и т.д. Большинство из этих способностей также можно классифицировать как пси или суперспособности, поэтому они не рассматриваются отдельно, кроме массы и силы. Андроиды и роботы считаются расами в отношении правил.

Масштаб:

Персонажи могут иметь определенные атрибуты, которые значительно превышают человеческую норму, и так или иначе, но это должно быть связано с человеческой нормой. Основные примеры включают в себя силу, массу и скорость. Такие атрибуты оцениваются по масштабу. Человеческий масштаб равен 0. Например, раса (или индивид), превышающая среднюю силу человека, будет иметь масштаб силы 1 или более, в то время как раса меньше средней силы, чем у людей, будет иметь масштаб силы -1 или меньше. Отдельные личности могут иметь *нормальную* силу, *хорошую* силу и т.д., относительно тех, кто принадлежит их масштабу.

Генетическое усовершенствование:

Генетическое улучшение может как давать, так и не давать персонажу сверхъестественные способности. Если все же это произошло, тогда оно должно рассматриваться как любая другая сверхъестественная способность, приведённая выше.

2.2 Способности при создании персонажей

Сверхъестественные способности могут быть доступны или недоступны в определённых играх. Они подходят не для всех жанров.

Лучший способ создания персонажа со Сверхъестественной способностью - через подробное обсуждение с ГМом. Игроку стоит описать, что именно он хочет, чтобы его персонаж мог делать, а ГМ решит, попадает ли это в рамки задуманной игры. Если нет, он предложит, как изменить персонажа, чтобы тот соответствовал кампании.

Сверхъестественные способности рассматриваются как мощные преимущества, с установленной ГМом доступностью. ГМ может решить, к примеру, что каждому игроку доступны две свободные способности, или пять, или ещё больше. Игрок может захотеть приобрести ещё больше способностей, но, в таком случае может появиться необходимость взять недостатки, чтобы сбалансировать их.

Некоторые способности настолько сильны, что стоят больше других. В системе объективного создания персонажа, ГМ может назначить стоимость определённых сверхъестественных способностей равную двум или трём "обычным" сверхъестественным способностям. В некоторых случаях ГМ может не допустить предложенную игроком способность: всесильность и всезнание - хорошие примеры.

ГМ может решить, что сверхъестественные способности могут быть присвокуплены к другим чертам в целях обмена. В таких случаях, одна обычная способность стоит двух преимуществ. Например, игроку, захотевшему играть магом в фэнтези сеттинге, может понадобиться поменять некоторые навыки, атрибуты или преимущества на магические способности.

Способности, не определённые изначально, по умолчанию - не существуют, то есть они, не имеют значения по умолчанию *нормально* как атрибут, или *плохо* как навык. Если сверхъестественная способность не определена для персонажа, у него её просто нет.

2.21 Доступные Способности

ГМу необходимо проработать тип и количество способностей в его игре, а также их отрицательные стороны. Вот некоторые примеры:

Типы Способностей:

В конкретной кампании могут быть доступны магия, пси, суперспособности и т.д., или некоторая комбинация вышеизложенного. ГМ также должен решить, насколько подробно

подразделяются сверхъестественные способности. Является ли экстрасенсорное восприятие общей способностью, или она разделена на отдельные способности, такие как предвидение и ясновидение? Подразделяется ли магия на заклинания или группы заклинаний (например, магия стихий) или это просто способность нарушать законы природы любым способом, который можно себе представить? И так далее.

Количество доступных Способностей:

Мастер может устанавливать допустимое количество способностей для каждого персонажа. Оно может варьироваться от одного до двадцати и более. Множество способностей на одного персонажа особенно хорошо подходит для фэнтези кампании, где каждое заклинание является отдельной способностью.

Отрицательные стороны Способностей:

В некоторых кампаниях, использование способностей может приводить к штрафам или иметь негативные последствия. Типичные недостатки включают умственную или физическую усталость, необходимость больших затрат времени, ненадежные или неконтролируемые результаты и нежелательные побочные эффекты (такие как громкие звуки, неприятные запахи и т.п.). Некоторые способности будут работать только при определенных условиях или с определенными материалами или ограничены определенным количеством использования в день или в месяц. Другие могут быть рискованными для персонажа, влияя на физическое или психическое здоровье. Мастер может допускать отрицательные стороны в качестве недостатков: некоторые из них могут компенсировать стоимость способности в системе объективного создания персонажей.

2.22 Связанные навыки

Если, согласно логике, для эффективного использования способности требуется навык, то он должен быть куплен отдельно. Например, суперспособность полет позволяет персонажу летать и обычно не требует броска навыка. Но способность совершать сложные манёвры в ближнем бою, при этом не попадая в стены, требует броска против навыка полет. (ГМ может игнорировать это и просто сказать, что бросок не нужен для любого манёвра полёта с суперспособностью полёт).

Другой распространенный навык - метание огненных шаров или сгустков энергии во врагов. ГМ может решить, что возможность целиться и точно выпускать такую энергию с помощью способности происходит свободно: бросок не нужен, предмет автоматически попадает в цель каждый раз, если цель не делает бросок *хорошего* уклонения (см. Часть 4, Бой, ранения и лечение).

Это может быть особенно верно в отношении магии: способность в принципе творить заклинания может быть преимуществом, но делать это правильно - навык или даже набор различных навыков.

2.23 Боевые способности

Если сверхъестественная способность может быть использована для атаки противника, ГМ должен определить силу урона способности, предпочтительно, при создании персонажа. Наступательная способность обычно оцифровывается как автоматическое оружие, как, например, пистолет, или как эквивалент оружия ближнего боя. Это может быть выражено в терминах урона, например, огненный шар +6 урона, или большие когти +3 урона. (См. раздел 4.54, Пример списка факторов ранений.)

В случае магической или супергеройской атаки, чем сильнее атака, тем больше она требует затрат энергии, или, возможно, тем больше нагрузка, на персонажа, использующего ее. Это может быть штрафом к уровню навыка, большей усталостью и/или каким-либо другим недостатком.

2.3 Нелюди

Некоторые кампании содержат персонажей (или животных, монстров и т.д.), которые имеют черты, выходящие за пределы человеческой нормы. В частности, в ролевых играх распространены персонажи с силой и скоростью значительно большей или меньшей диапазона человеческой нормы. Примеры включают гигантов, супергероев, фей, пришельцев, огров, разумных кроликов, роботов и т.д.

В Fudge сила, масса и скорость оцениваются ГМом с точки зрения масштаба для разных рас. Большинство других черт, которые для нелюдей могут быть различными, оцифровываются расовыми бонусами или штрафами, а не различными масштабами - см. раздел 2.35 Расовые бонусы и штрафы. Конечно, ГМ может обозначить любую черту, какую захочет, в терминах масштаба.

Люди имеют масштаб 0, только если какая-то другая раса не является нормой игрового мира. (Например, если все ИП играют за фей или гигантов, в этом случае раса персонажей будет масштабом 0, а люди будут иметь другой масштаб.) Нечеловеческие расы могут иметь положительное или отрицательное значение масштаба, в зависимости от того, являются ли они сильнее (или больше или быстрее) или слабее (или меньше или медленнее), чем люди.

2.31 Сила и масса

Слово “масштаб”, используемое отдельно в Fudge всегда означает масштаб силы/массы, любой другой масштаб, такой как скорость или сила без массы, будет определён как таковой индивидуально.

Каждый уровень силы (от *ужасно* до *великолепно*) определен быть в 1,5 раза сильнее, чем предыдущий уровень. Таким образом, персонаж с *хорошей* силой в 1,5 раза сильнее, чем персонаж с *нормальной* силой. Обратите внимание: эта прогрессия не обязательно верна для любого другого атрибута. У людей существует более широкий диапазон силы по сравнению с ловкостью, например: *великолепная* ловкость всего лишь примерно вдвое лучше, чем *нормальная* ловкость.

Масштаб силы возрастает по тому же принципу: *нормальная* сила при масштабе 1 в 1.5 раза сильнее, чем *нормальная* сила при масштабе 0. Это сохраняется для каждого увеличения масштаба: например существо с *великолепной* силой масштаба 10 в 1.5 раза сильнее, чем существо с *великолепной* силой масштаба 9.

С этой точки зрения, есть соблазн сказать, что *нормальная* сила масштаба 1 приравнивается к *хорошей* силе масштаба 0. Это истинно для силы, но не для массы. Масштаб по факту определяет массу или плотность, и сила просто её сопровождает.

В Fudge масса имеет особое значение, а именно то, как ранения воздействуют на персонажа (это может совпадать или не совпадать с научным определением массы). Например необходимо сделать больше ударов человеческой силы, чтобы ослабить гиганта, нежели человека. В действительности гигант может быть не слишком здоровым, но его полная масса как таковая означает, что меч человеческого размера не нанесёт ему так же много урона, как человеку, если только не попадёт в жизненно-важные органы, конечно.

Тем же образом, феи могут быть живучими и крепкими, но не переживут одного пинка от человека. Разница заключается в массе и связанной с ней силе.

Боец масштаба 1 с *нормальной* силой имеет преимущество над бойцом масштаба 0 с *хорошей* силой, несмотря на то, что их силы равны. Боец масштаба 1 менее подвержен наносимому извне урону, за счёт своей массы. Следовательно, не стоит беспечно приравнивать *хорошо* масштаба 0 и *нормально* масштаба 1.

Конечно, ГМ может придумать менее массивную, но более неубиваемую расу, чем люди. Это лучше всего оцифровывается через расовые бонусы (раздел 2.35), или через преимущество прочности (жёсткая шкура или плотность - они оба могут уменьшать урон), а также через бонус к поглощению урона.

ГМ может решить, что увеличение массы не обязательно означает больший размер - раса может быть из более плотного материала. Дварфы из легенд северной европы были созданы из камня, а следовательно более плотные, чем люди. Такой дварф бьёт сильнее и переносит повреждения легче, чем большинство людей: он имеет масштаб 1, несмотря на то, что он меньше человека (конечно, ГМ может определить атрибуты дварфов и масштаб под свои собственные требования.)

Обычно, сила и масса оцифровываются единой цифрой масштаба. Например, если сказано, что у существа масштаб 7, это означает массу масштаба 7 и силу масштаба 7. Сила может варьироваться внутри каждой расы, так же как и у людей. У вас могут быть гиганты масштаба 10 с *великолепной* силой и гиганты масштаба 10 с *ужасной* силой. Однако, в отличие от силы, не рекомендуется сильно варьировать массу внутри расы. Если вы позволяете массе быть персонально изменяемой, то она никогда не должна быть хуже чем *посредственная* и лучше чем *хорошая*. По факту, гораздо лучше назвать *хорошую* массу преимуществом и *посредственную* массу недостатком, чем рассматривать её как атрибут.

ГМ может решить разделить масштаб силы и масштаб массы. Это может позволить например феям иметь силу масштаба -6 и массу масштаба -4.

Однако, битва между двумя такими феями не будет работать так же, как битва между двумя людьми. В этом случае им будет сложнее навредить друг другу, чем людям, так как их масштаб силы (способность наносить урон) ниже, чем их масштаб массы (способность воспринимать урон). Это может быть как раз то, что нужно ГМу: супер-сильный супергерой, который может раздавать тумачи, но не выдерживает ударов такой же силы, может быть представлен через силу масштаба 10 и массу масштаба 2, например.

См. также раздел 4.58 Нечеловеческие масштабы в бою.

2.32 Скорость

Каждый уровень скорости (от *ужасно* до *великолепно*) определён быть в 1.2 раза более быстрым, чем предыдущий уровень. Персонаж с *хорошей* скоростью в 1.2 раза быстрее, чем персонаж с *нормальной* скоростью. Это не та же самая прогрессия, что и у силы.

Масштаб скорости возрастает аналогично: Кто-то масштаба 1 с *нормальной* скоростью в 1.2 раза быстрее чем кто-то масштаба 0 с *нормальной* скоростью. Это сохраняется для каждого увеличения масштаба: например, животное масштаба 10 с *великолепной* скоростью в 1.2 раза быстрее, чем животное масштаба 9 с *великолепной* скоростью.

Скорость - это не необходимый атрибут, конечно же, и он может быть проигнорирован полностью, при желании. Это необходимо в первую очередь для существ и транспортных средств значительно более быстрых, чем человек. Для сравнения, представьте человека с *нормальной* скоростью, который может бежать на некоторую дистанцию со скоростью 10 миль в час (16 км/ч), конечно, если он в хорошей форме. Спринт на небольшую дистанцию немного быстрее. Это примерно 15 ярдов (метров) за трёхсекундный боевой раунд.

На короткой дистанции вам не обязательно делать бросок, чтобы убедиться, что кто-то с *великолепной* скоростью сможет догнать кого-то с *хорошей* скоростью: он может догнать и будет догонять его гораздо чаще, чем броски кубиков смогут вам это показать.

Масштаб скорости возрастает слишком медленно для сравнения таких вещей, как гоночные машины или космические корабли со скоростью передвижения человека. В этих случаях или используйте грубые прикидки относительно человеческого масштаба, или просто установите значение среднего космического корабля как скорость масштаба 0 для космического корабля и оценивайте другие корабли относительно него. Так, среднюю гоночную машину можно грубо прикинуть как человеческий масштаб 12, или вы можете просто установить масштаб 0 гоночной машины, и сравнивать остальные гоночные автомобили с ним. Космический корабль может иметь человеческий масштаб 100 или масштаб 0 космического корабля.

2.33 Соотношение масштабов

Мастер игры должен обратиться к следующей таблице, когда назначает масштаб для расы. Это нужно сделать ровно один раз - на этапе создания расы.

В первую очередь, ГМ должен решить, насколько сильнее (или слабее, или быстрее, и т.д.) средний представитель расы X в сравнении со средним человеком. Для примера, он решает, что огры в три раза сильнее чем люди, а феи в 8 раз слабее (что равно 0.12 Силы). Затем ему нужно посмотреть на ближайшие числа к этим множителям силы по таблице ниже и заглянуть соответственно в столбец масштаба, чтобы найти правильный масштаб силы/массы. В примере выше, огры - существа масштаба 3, тогда как феи масштаба -6 (естественно, Вы можете представлять огров и фей иначе).

Масштаб	Множитель		Масштаб	Множитель	
	Сила	Скорость		Сила	Скорость
-11	0.01	0.13	5	7.5	2.5
-10	0.02	0.16	6	10.0	3.0
-9	0.03	0.20	7	15.0	3.5
-8	0.04	0.23	8	25.0	4.0
-7	0.06	0.28	9	40.0	5.0
-6	0.10	0.30	10	60.0	6.0
-5	0.15	0.40	11	90.0	7.5
-4	0.20	0.50	12	130.0	9.0
-3	0.30	0.60	13	200.0	11.0
-2	0.50	0.70	14	300.0	13.0
-1	0.70	0.80	15	450.0	15.0
0	1.00	1.00	16	650.0	18.0
1	1.50	1.20	17	1000	22.0
2	2.30	1.40	18	1500	27.0
3	3.50	1.70	19	2500	32.0
4	5.00	2.00	20	4000	38.0

Значение масштаба силы/массы участвует в учёте урона в бою, и всё оружие и доспехи считаются находящимися в том же масштабе, что и их владелец. (Эти цифры округлены до ближайшего пригодного к использованию числа, они примерно в 1,5 раза больше предыдущего числа и достаточно близки для игровых целей.)

Другие примеры: ГМ читает в средневековом тексте, что дракон «столь же силен, как 20 воинов». Глядя на таблицу он находит, что 20-кратная человеческая норма - это масштаб 8. Однако, поскольку средний воин имеет *хорошую* силу, он выбирает масштаб 9 для обычного дракона в своем мире. Конечно, у отдельного дракона все еще может быть *плохая* сила по сравнению с другими драконами. Это просто записывается как *плохая* сила (-2), масштаб 9.

Этот же ГМ хочет, чтобы лепреконы были доступны в качестве ИП. Так как они маленькие, он решает, что их магия делает их немного сильнее, чем подразумевал бы в противном случае их размер: масштаб -4. В итоге лепрекон с *хорошей* силой так же силен, как и человек с силой на уровне *ужасно* в его мире.

ГМ также может использовать эту таблицу для определения относительной подъемной силы или несущей способности персонажей или зверей, если пожелает.

Мастер может потребовать бросок силы для подъема определенного объекта. Это, конечно, будет зависеть от масштаба персонажа. Таким образом, для лепрекона может потребоваться бросок силы уровня сложности *хорошо*, чтобы поднять камень, который человек мог бы поднять, даже без броска. (См. Часть 3, Оцифровка действий).

2.34 Стоимость Масштабов

Если вы используете систему объективного создания персонажа, каждый шаг увеличения масштаба силы/массы персонажа игрока должен стоить один уровень атрибута и одно преимущество. Это объясняется тем, что каждый уровень масштаба включает в себя +1 силу и дополнительную массу, которая эквивалентна преимуществу жесткой шкуры. Тем не менее, щедрый ГМ может взимать меньше.

В игре про супергероев это очень быстро становится очень дорого. Как альтернативный метод: пусть одна сверхъестественная способность равняется определенному масштабу. Например, ГМ позволяет одной способности равняться масштабу 4 (в пять раз сильнее, чем средний человек). Персонаж приобретает три способности суперсилы и имеет масштаб силы 12. Другой ГМ позволяет масштабу 13 (в 200 раз сильнее среднего уровня человека) равняться одной способности. Так как персонаж с двумя способностями в суперсиле обладал бы масштабом силы 26 (!), Мастер решает ограничить количество доступной суперсилы до одной способности.

Персонаж затем поднимает или опускает свой атрибут силы, чтобы указать, какой он, в сравнении со средним суперсильным супергероем. Затем силу можно повысить до *хорошо* масштаба 13, например, по стоимости одного уровня атрибута.

ГМ может также разрешить раздельную массу и силу для супергероев (или даже рас). Например, супергерой, упомянутый в разделе 2.31 с масштабом силы 10 и масштабом массы 2, должен будет заплатить только за два преимущества и десять уровней атрибутов. Или, при щедром ГМе, одна сверхъестественная способность покрывающая всю стоимость.

Другие сверхъестественные способности могут иметь уровни. Примеры включают телекинез (увеличенная мощность позволяет поднимать больший вес), телепатия (увеличенная мощность равна большей дистанции), управление ветром (увеличенная мощность позволяет такие вещи, как струя ветра, вихрь или торнадо) и т.д.

В этих случаях каждый уровень можно купить как отдельную сверхъестественную способность, которая является дорогостоящей. Или вы могли бы использовать вариант, приведенный выше для масштаба: одна сверхъестественная способность приобретает сверхъестественную черту средней мощности из всего диапазона, а уровень атрибута (или даже навыка) просто повышает или понижает его с этого положения.

Для масштабов ниже человеческой нормы каждый шаг масштаба массы включает в себя недостаток, соответствующий недостатку «легко ранить», и ГМ может позволить использовать его, чтобы сбалансировать другие черты, как и в случае с другими недостатками - см. раздел 1.64, Обмен черт.

2.35 Расовые бонусы и штрафы

Редко когда возникает потребность использовать масштаб для иных черт помимо силы, массы или скорости. Легко представить, что кто-то захочет играть за расу чуть более интеллектуальную, чем люди, но раса в десять раз более развитая интеллектуально, чем самый умный человек, настолько отличается, что её просто невозможно сыграть. Это истинно для многих черт - мы просто не сможем понять таких серьезных отличий от нашего мировоззрения.

На самом деле, есть способ использовать масштаб для интеллекта: в бесчисловой манере. Например, когда создаёте персонажа-собаку, вы можете записать:

Интеллект: *отлично* (масштаб: собака)

Поскольку никто не может определить межвидовое соотношение интеллекта в точности, не пытайтесь использовать его в сравнении. Это просто показывает, что относительно других

собак, у этой собаки *отличный* интеллект. Слово "масштаб" не так уж важно - "*отличный* собачий интеллект" работает так же хорошо.

Зачастую, ГМ должен использовать расовые бонусы или штрафы для черт, отличающихся от силы, массы и скорости. Если ГМ представляет халфлингов особенно выносливыми, он может дать им +1 бонус к телосложению: халфлинг с *нормальным* телосложением будет равен человеку с *хорошим* телосложением. Другим примером будет раса пришельцев, клуддов, имеющих расовый штраф -1 к интеллекту.

Гораздо лучше использовать уровень черт относительно человеческих в листе персонажа, хотя вы можете добавить относящийся к расе уровень в скобках (например: Гранкеш, интеллект *плохо* [*нормально* для клуддов]). Однако, всегда указывайте силу относительно собственной расы персонажа, и масштаб (если он не равен 0), с целью получить точное значение массы. См. пример персонажа, халфлинга Брого (раздел 6.311), для примера как расовых бонусов, так и отличающихся масштабов.

Расовые бонусы и штрафы могут быть использованы для любых типов черт: атрибутов, навыков, преимуществ, сверхъестественных способностей или недостатков.

Если использовать систему объективного создания персонажа, каждый уровень расового бонуса или штрафа обычно равен одному уровню конкретной черты, повышенной или пониженной обычным способом. Таким образом, если вы даёте +1 к проворству или +1 к восприятию для расы, это должно стоить один уровень атрибута. Если раса имеет бонус в виде идеального чувства направления, это должно стоить одно преимущество. Врождённая способность летать или колдовать магические заклинания должна стоить одну сверхъестественную способность, и т.д.

С другой стороны, если раса имеет -1 ко всем социальным навыкам, это должно расцениваться как -1 уровень навыка, если у вас есть один навык, называемый "социальные навыки". Если у вас есть много индивидуальных социальных навыков, это должно расцениваться как один недостаток. Обратное справедливо для бонусов, затрагивающих большое количество навыков: они должны стоить как одно преимущество или больше.

2.4 Легендарные Герои

Некоторые жанры позволяют персонажам-людям развиваться за пределы области человеческих возможностей. Такие кампании в конечном итоге включают планы существования за пределами привычных, вовлекая ИП во всё более сложные испытания.

Этот стиль игры может быть представлен в Fudge через *легендарные* уровни. Раздел 1.2, Уровни, является введением в концепцию *легендарных* черт как цели, к которой могли бы стремиться ИП. Этот раздел бесконечно расширяет этот концепт.

Если ГМ и игроки предпочитают такой тип игры, любой навык может быть поднят выше *легендарного*. Вместо переименования каждого уровня, просто используйте числовую систему: мечник 2-го *легендарного* уровня, лучник 3-го *легендарного* уровня, и т.д. Атрибуты могут быть также подняты, но это (за исключением силы) происходит намного реже.

Каждый уровень *легендарности* даёт бонус +1 при оцифровке любого действия. Персонаж Хью Квикфингер, например, обладает 2-ым *легендарным* уровнем навыка длинный лук. Это даёт ему в итоге бонус +5 (+3 от *великолепного* и +2 от двух уровней *легендарного* навыка). В любом состязании против лучника с *нормальным* навыком (+0), Хью одержит лёгкую победу.

Система объективного развития персонажа, в разделе 5.2, прописывает предлагаемую стоимость в единицах опыта (ЕО), требуемую для получения этих уровней.

Эти уровни не существуют автоматически в каждой конкретной игре: это строго опциональные уровни для специфических, нереалистичных жанров.

2.5 Магия

Если ГМ хочет включить магию в кампанию, наиболее простым может быть перевести любую знакомую магическую систему в Fudge. Если он хочет создать свои собственные правила по магии в Fudge, он должен прикинуть, на что похожа магия в мире его игры.

Вопросы, на которые нужно ответить, включают в себя: Каков источник магии? Естественны ли такие процессы, как манипуляции с маной? Если используется мана, то её создают маги или она относится к местности? Или маг призывает сущности из иного мира для выполнения его поручений? Или маг должен найти источник способности и использовать его в своих целях? Или источником магии является что-то совершенно другое?

Кто угодно может научиться магии или это врождённый талант (т.е. требующий сверхъестественной способности)? Имеются ли доступные уровни способности, и что может означать владение большим числом уровней? Требуется ли это также навыка? Конечно, даже если волшебник должен иметь способность для сотворения заклинаний, могут также быть магические предметы, которые может использовать кто угодно - это часто встречается в сказках и легендах.

Если существа были призваны, то они злые, добрые, нейтральные, сбитые с толку? Что они чувствуют, когда их заставляют работать на волшебника? Могут ли они неблагоприятно повлиять на мага, если тот провалит бросок заклинания? Если способность проводится через внешний источник, то этот источник на физическом плане или астральном? Её излучают живые существа или она содержится в неодушевленных предметах как инертная энергия в кусочке угля, готовящаяся стать огнём?

Как происходит использование магии? Включает ли это в себя запоминание заклинаний? Физические компоненты? Медитацию? Сложные и требующие времени ритуалы? Как много времени занимает сотворение заклинания? Может быть заклинание прочитано из книги? Сымпровизировано на ходу?

Насколько надёжна магия? Есть какие-то отрицательные стороны? Какое-то определённое отношение к магам в обществе? Общеизвестно ли то, что магия существует, или это секретная группа заговорщиков, о деятельности которой только ходят постоянно меняющиеся слухи?

Как только вы ответите на эти вопросы, и степень использования магии в игре будет установлена, магическая система может быть создана с использованием механик Fudge. Примером магической системы является Магия Fudge, включённая в Часть 7, Дополнения.

2.6 Чудеса

Fudge допускает чудеса, силу которым дают божества. Некоторые чудеса могут произойти по инициативе божества (по прихоти ГМа или как бог-из-машины для нужд сюжета), а некоторые могут быть вымолены персонажами.

Чудеса могут проявляться и как поразительное свершение, и совершенно обыденно. По факту, многие люди верят, что мы сталкиваемся с чудесами ежедневно, но не замечаем их, потому что списываем это на обычное совпадение. Незнакомец, идущий по дороге, которому посчастливилось иметь инструменты для починки вашей телеги, действительно может быть просто совпадением, но возможно он оказался в нужное время в нужном месте под влиянием какого-то божественного действия. Если бы инструменты возникли сами по себе, или повозка починилась сама, мало кто засомневался бы, что здесь произошло именно чудо. Ни один из названных способов не является хорошим или плохим - ГМ может выбрать любой метод проявления чуда, и не обязан быть в этом последователен.

ГМ должен решить, могут ли чудеса встречаться в его мире, и могут ли они быть призваны молитвами персонажей. В последнем случае ему надо принять множество других решений. Любой ли персонаж может обратиться к конкретному божеству? Имеет ли значение то, что персонаж состоит или не состоит в религиозном ордене? Насколько важно поведение персонажа - стало бы божество помогать члену определённого ордена, даже если он действовал против целей этого божества? Насколько гарантированно совершение чуда? Как быстро оно проявит себя? Насколько широкими и насколько конкретными запросы могут быть? Необходимы навыки ритуала или молитвы для мольбы божеству, или любой может просто произнести молитву помощи ради?

Ответы могут варьироваться от ГМа к ГМу, нет "общей" системы чудес, которые были бы возможны. Пример системы чудес, Чудеса Fudge, включены в Часть 7, Дополнения.

2.7 Пси

И вновь, зачастую проще всего для ГМа перевести известные ему правила псионики в Fudge. В качестве простой системы, каждая псионическая способность может быть отдельной сверхъестественной способностью. Способность читать мысли, предвидеть будущее или телекинетически передвигать предметы, и т.д., каждая стоит одну сверхъестественную способность (два преимущества). Насколько сильной будет псионическая способность, зависит от уровня псионики, который ГМ хочет видеть в мире игры. Кто-то, кто может телекинетически поднять боевой корабль очевидно более могущественен, чем кто-то, кто не может поднять ничего тяжелее, чем шарик для рулетки - хотя последний может поднимать гораздо большие деньги с его способностью, если хорош в своём деле!

Если в мире игры доступен более чем один уровень способности, тогда, для получения более высоких уровней, персонаж должен потратить соответствующее число свободных уровней способности. См. также раздел 2.34, Стоимость масштабов.

В общем более высокие уровни псионических способностей означают более высокий радиус, или способность влиять на более крупную цель или больше целей за раз, или делает доступным большее количество связанных навыков (низкий уровень телепатической способности позволит вам переслать ваши мысли другому, например, а более сильная способность может позволить вам читать мысли, слать болезненные волны энергии, чувствовать эмоции, и, возможно, даже контролировать других). Более высокий уровень так же может позволить вам меньше уставать или иметь меньший риск выгореть, тратить меньше времени на концентрацию при использовании или позволит большее число применений в день, или

использовать в более широком диапазоне условий (низкий уровень экстрасенсорной способности может быть применен только в тёмной комнате, например, тогда как более высокий уровень способности может быть использован в любое время), и так далее.

ГМ может также потребовать специальные навыки для использования этих способностей. Наличие псионической способности, для использования телекинеза просто позволит вам поднять объект ментальной силой или грубо говоря передвинуть его. Точная манипуляция, вроде карманной кражи, может потребовать успешного броска телекинетического навыка.

Пример псионической системы, Fudge Пси, включён в Часть 7, Дополнения.

2.8 Суперспособности

Если кампания позволяет суперспособности вроде тех, что можно найти в комиксах, то возможен достаточно широкий разброс доступных способностей. Насколько много может иметь конкретный персонаж - зависит от уровня мощности кампании. Распространённый подход к созданию супергероев включает недостатки, связанные со способностями, что делает доступным большее число способностей. Например, супергерой может летать, но только когда не осязаем. Сопровождающий недостаток снижает стоимость способности до стоимости преимущества.

Существует слишком большое количество различных способностей, чтобы их можно было перечислить в Fudge - посещение магазина комиксов может дать вам неплохие идеи о том, какие варианты возможны. Как и в случае с псионикой, каждая способность стоит одну из доступных свободных сверхъестественных способностей, а также может быть взята на различных уровнях. Особо мощные из них могут быть стоимостью в две "обычные" суперспособности или более.

Суперспособность, описанная как отдельный масштаб, см. раздел 2.3, Нелюди. Другие суперспособности, которые имеют уровни, обсуждаются в разделе 2.34, Стоимость Масштаба.

2.9 Кибернетика

Искусственные конечности, органы, импланты и нейронные подключения к компьютерам - обычное дело для сеттингов научной фантастики. Если что-то из названного даёт способности за пределами человеческой нормы, оно должно быть куплено за уровни сверхъестественной способности, если используется система объективного создания персонажа, или с одобрения ГМа в любом случае.

Если имплант даёт бонус к атрибуту, то он должен стоить столько же, сколько и бонус атрибута, который не обязательно равен сверхъестественной способности. Однако, поскольку искусственный имплант может иногда не срабатывать, ГМ может дать небольшую скидку в стоимости, позволяя также свободный уровень навыка где-нибудь ещё на листе персонажа.

3 Оцифровка действий

Данная глава разъясняет, как определить, сможет ли персонаж добиться успеха в попытке выполнить действие. В предыдущих частях черты были определены в терминах уровней: *великолепно*, *отлично*, *хорошо* и т.д. Эта часть объясняет, как эти уровни влияют на шансы персонажа успешно выполнить действие, будь то битва с гигантом или поиск улики. Иногда *нормального* результата достаточно для выполнения задачи, а иногда требуется *хороший* или *лучше*. Чем лучше ваш навык, тем больше шанс получить эти высокие результаты.

3.1 Термины раздела Оцифровка действий

Кубы:

Доступны различные варианты кубов: игроки могут использовать либо три, либо четыре шестигранных кубика (3d6 или 4d6), или два 10-гранных кубика в качестве процентного (d%), или четыре Fudge кубика (4dF) в переводе на текстовое обозначение. Также возможна игра в Fudge без кубиков.

Безопозиционное действие:

Некоторые действия являются безопозиционными, как когда персонаж пытается совершить действия которые не зависят от кого-либо еще. Примеры включают прыжки через широкие пропасти, лазание по скалам, проведение химических опытов и т.д. Игрок просто кидает кубики и считывает результат броска.

Уровень броска:

Он означает, как хорошо персонаж справляется с текущей задачей. Если кто-то в целом *хорош* в стрельбе, но бросок кубиков показал *отличный* результат в текущей попытке, то уровень броска *отличный*.

Уровень сложности:

Мастер устанавливает уровень сложности, когда персонаж пытается выполнить безопозиционное действие. Обычно он бывает *нормальный*, но некоторые задачи бывают проще или сложнее. Например: лазание по обычной вертикальной горной поверхности, даже с большим количеством зацепов - это препятствие *нормальной* сложности (уровень сложности *нормально*). Для очень сложной поверхности Мастер может установить уровень сложности *отлично*: игрок должен получить уровень броска *отлично* или выше для успешного лазания по такой поверхности.

Оппозиционные действия:

Действия являются оппозиционными тогда, когда другие люди (животные, монстры и т.д.) могут оказать влияние на исход действия. В данном случае каждый участник бросает набор кубов и результаты сравниваются, чтобы определить исход. Примеры включают в себя бой, попытки соблазнения, торговлю, перетягивание каната и т.д.

Относительный уровень:

Он отражает, насколько хорошо персонаж выполнил действие по сравнению с противником в оппозиционном действии. В отличие от уровня броска, относительный уровень выражен в числе уровней. Например, ИП получил в бою уровень броска - *хороший*, а его противник НИП получил уровень броска *посредственный*, значит первый победил последнего на 2 уровня. Относительный уровень +2 с точки зрения ИП и -2 с точки зрения НИП.

Ситуационный бросок:

Мастеру иногда может потребоваться бросок кубиков, основанный не на чертах персонажа, но на общей ситуации или внешних обстоятельствах. Такие ситуационные броски - это просто обычный бросок кубиков Fudge, но не основанный на какой-либо черте. Здесь результат о является *нормальным* результатом, +1 *хорошим*, -1 *посредственным* и так далее. Он наиболее часто используется с бросками реакции или повреждений, но может использоваться где угодно по необходимости. Например, игроки спрашивают мастера: есть ли сейчас на улице какие-нибудь прохожие? - они беспокоятся о наличии свидетелей. Мастер решает, что если ситуационный бросок даст результат *хорошо* или выше, то их не будет, и бросает кубики. (Наиболее близкий к 50% - это чётный/нечётный результат: чётный результат на 4dF выпадает примерно в 50.6% случаев. Разумеется, 1d6 или монета дадут ровно 50%.)

Выше Великолепно:

Существует возможность достигнуть уровня броска, который будет выше *великолепно*. Возможны уровни броска от *великолепно* +1 до *великолепно* +4. В жизни человека достижение этих уровней бывает только в редких случаях. Нет черт, которые могут быть взяты на уровне (или подняты до уровня) выше *великолепно* (кроме тех случаев когда мастер позволяет ИП быть *легендарным*, что то же самое, что и *великолепно* +1 (см. раздел 5.2 Объективное развитие персонажа). Например, игрок в бейсбол, американец Вилли Мейс, был *великолепным* аутфилдером. Его наиболее знаменитый кэтч, который часто показывался по телевизору, был *великолепным* +4 уровнем броска. Однако, невозможно человеку иметь этот уровень совершенства как стандартный уровень навыка: обычно Вилли был "просто" *великолепным* аутфилдером, который иногда мог сделать лучше. Мастер может ставить уровень сложности выше *великолепно* для почти невозможных действий.

Ниже Ужасно:

Аналогично с уровнями броска от *ужасно* -1 до *ужасно* -4. Однако, уровень сложности не должен устанавливаться настолько низким: что угодно, требующее *ужасный* уровень сложности или хуже, должно решаться автоматически для большинства персонажей - бросок кубиков не нужен.

3.2 Броски кубиков

Нет необходимости в броске кубиков, когда персонаж выполняет действие настолько лёгкое, что может считаться автоматическим. Аналогично, действия настолько сложные, что не имеют шанса на успех, также не требуют броска - это просто невозможно. Кубики используются только в промежуточной зоне, где исход действия не определен.

Мастерам рекомендуется держать количество бросков кубиков на минимальном уровне. Не заставляйте игроков бросать кубики, когда их персонажи занимаются обыденными вещами. Не нужно делать броски, чтобы увидеть что кто-то может неплохо приготовить обед, или взять предмет с полки, или забраться по лестнице и т.д. Даже не надо требовать броска для лазания по скале, если только это не сложная горная поверхность или стрессовая ситуация вроде погони. (И, возможно, *Великолепному* скалолазу не надо будет делать бросок для сложной поверхности. Он преодолеет её автоматически, только если это не очень сложная поверхность).

Для любого действия, которое персонажи игроков хотят выполнить, Мастер должен определить, какую черту следует проверить. (Обычно это будет навык или атрибут). Если это Безопозиционное действие, Мастер также определяет уровень сложности - обычно *Нормально*. (См. также Раздел 3.5 Оппозиционные действия).

Для игры в бескубовый Fudge, см. Дополнение, Раздел 7.42.

3.21 Чтение результата броска

Из четырёх представленных в Fudge техник дайспулов именно эта - рекомендуемая. Она даёт результаты от -4 до +4 быстро и просто, без вторжения в игровой процесс или необходимости в комплексных вычислениях или таблицах.

Кубик Fudge - это шестигранный кубик с двумя сторонами, обозначенными как +1, двумя как -1, и двумя другими замаркированными как 0. Их можно приобрести на Grey Ghost Games - см. раздел правовой информации, если нужен их адрес.

Вы можете достаточно легко сделать свои собственные Fudge кубики. Просто Возьмите 4 обыкновенных белых шестигранных кубика. Используя перманентный маркер покрасьте две грани каждого кубика в зеленый цвет, две грани в красный и две оставшиеся грани оставьте белыми. Когда чернила высохнут, слегка опрыскайте кубики прозрачным матовым лаком, чтобы чернила не оставались на ваших руках. Теперь у вас есть 4dF, где зелёная сторона это +1, красная сторона -1, а белая сторона равна нулю.

(Если вы пытаетесь играть обычными d6 кубами, читайте результат как:

1,2=-1

3,4=0

5,6=+1

Но этот метод не рекомендуется. Он требует много усилий и вмешивается в игровой процесс. 4dF функционально соответствуют 4d3-8, но и это не рекомендуется по тем же причинам, даже если у вас есть d6, дважды маркированный числами 1-3.

При использовании Fudge кубов, просто бросьте 4 штуки и посчитайте сумму. Ввиду того, что +1 и -1 аннулируют друг друга, уберите со стола пару +1 и -1, и вам не составит труда прочесть результат двух оставшихся кубов вне зависимости от их значения. (Например, если ваш бросок +1, +1, 0, -1, удалите -1 и один из +1, так как они дают вместе 0. Оставшиеся два куба +1 и 0 легко складываются в +1). Если нет противостоящей пары +1 и -1, то удалите все нулевые кубики и оставшиеся кубики опять же легко считываются.

Результат броска кубиков - это числа от -4 до +4. На верху листа персонажа они должны выглядеть как простая схема уровней атрибутов, вроде этого:

Великолепно

Отлично

Хорошо

Нормально

Посредственно

Плохо

Ужасно

Для определения результата действия просто положите палец на уровень черты, затем двигайте вверх для положительных результатов или вниз для отрицательных.

Пример: Натаниэль, который имеет *хороший* навык лук, участвует в соревновании лучников. Игрок бросает 4dF, используя процедуру, описанную выше. Если он выбрасывает 0, он получает результат равный навыку Натаниэля - в данном случае *хороший*. Если он выкинул +1, то получает *отличный* результат, т.к. результат *отлично* на один уровень выше, чем его *хороший* навык лучника. Если он кидает -3, то неудачник Натаниэль просто сделает *плохой* выстрел.

Не всегда необходимо понимание точного уровня броска. Если вам нужно узнать только удалось персонажу что-то сделать или нет, то обычно игроку достаточно просто объявить соответствующий уровень черты и результат броска. Этим путём игра пойдёт быстрее.

Например, игрок хочет, чтобы его персонаж Капитан Валлоп из Космического Патруля пролетел между двумя астероидами, которые расположены достаточно близко друг к другу. Мастер говорит, что это действие требует броска на *отличный* уровень сложности пилотирования и просит игрока кинуть кубики. Игрок смотрит на навык Пилотирования Капитана Валлопа, который *отличный*, и выбрасывает результат +2. Он просто объявляет "*отлично* +2" как результат. Этого ответа достаточно - Мастер знает, что Капитан Валлоп не только успешно выполнил задачу, но даже не был близок к тому, чтобы повредить свой корабль.

Конечно, есть много случаев, когда вы хотите знать насколько хорошо персонаж что-либо сделал, даже если не было близкой возможности провала. Если, например, персонаж сочиняет поэму и его навык поэта *нормально*, вы захотите узнать, что означает "*нормально* +2": он просто напишет *отличную* поэму. Есть множество других примеров, где уровень успеха более важен, чем просто факт удалось/не удалось.

3.22 Техники для других дайспулов

Для тех, кто не хочет делать или покупать Fudge кубы, доступны 3 различных варианта:

4d6:

Этот метод требует 2d6 одного и 2d6 другого цвета или размера. Первые два куба назначаются позитивными, а вторые негативными, после чего бросаются все 4 кубика. Не складывайте кубики в этой системе. Вместо этого уберите со стола все кубики, кроме кубика с самым маленьким значением (или кубиков, если более чем один кубик показывает такое же минимальное значение). Если на столе остались кубики только одного цвета, то это и есть результат: например, если один из оставшихся одинаковых позитивных кубов показывает 1, то это +1, если остались кубы обоих цветов, то это результат 0.

Примеры (п=позитивный кубик, н=негативный): вы выкинули п4,п3,н3,н3. Минимальное число 3, значит п4 удаляем, остаётся п3,н3,н3. Так как остались и позитивные и негативные кубики, то они в результате дают 0. В другом броске вы получили п1,п1,н2,н4. Убираем наибольшие числа н2 и н4. Оставшиеся позитивные кубики дают +1, т.к. позитивный кубик показал 1 и на столе не осталось негативных кубов.

3d6:

Кидаете 3 шестигранных кубика. Складываете числа и смотрите результат по таблице ниже. Эта таблица достаточно маленькая, чтобы легко разместиться на листе персонажа. Например, бросок 3,3,6 даёт в сумме 12. Смотрим в соответствующую ячейку таблицы и получаем результат +1.

Броски	3-4	5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16	17-18
Результат	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4

d%:

Кидаете два десятигранных кубика, предварительно обозначив, который из них будет обозначать десятки. Считайте кубик десятков и кубик единиц как число от 1 до 100 (01=1, но 00=100) и сверьтесь с таблицей ниже, которая должна быть напечатана на листе персонажа.

Броски	1	2-6	7-18	19-38	39-62	63-82	83-94	95-99	100
Результат	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4

Конечно, мастер может настраивать эту таблицу по своему желанию. Эти цифры были выбраны, чтобы соответствовать 4dF, распределение которых автор считает идеальным для Fudge.

3.23. Шанс успеха

Следующая таблица приведена для того, чтобы игроки могли лучше оценить свои шансы на успех.

Шанс успешности 4dF	или d%	3d6	4d6
+5 или лучше:	-	-	0.2%
+4 или лучше:	1%	2%	2%
+3 или лучше:	6%	5%	7%
+2 или лучше:	18%	16%	18%
+1 или лучше:	38%	38%	39%
0 или лучше:	62%	62%	61%
-1 или лучше:	82%	84%	82%
-2 или лучше:	94%	95%	93%
-3 или лучше:	99%	98%	98%
-4 или лучше:	100%	100%	99.8%
-5 или лучше:	-	-	100%

Итак, если ваша черта *уормально*, и Мастер сказал, что для успеха вам нужен *[ороший]* результат или лучше, то вам нужно сделать бросок +1 или лучше. В среднем это будет удаваться в 2 случаях из 5.

Вы заметите, что при использовании как 3d6, так и 4d6, результаты хоть и имеют некоторые отличия, всё же достаточно близки - особенно для игры называемой Fudge (слово "fudge" может быть также переведено как "выдумка" или "чепуха" - прим. пер.). 4d6 даёт

распределение +/-5, однако, это не должно быть проблемой, так как эти значения выпадают крайне редко. По факту вы можете использовать 5dF для распределения +/-5 если хотите...

3.3 Модификаторы действий

На любое заявленное действие могут даваться модификаторы, которые влияют на вероятности, указанные в предыдущем разделе. Модификаторы временно улучшают или ухудшают черты персонажа.

Пример: Джон, *хорошо* владеющий мечом, *ранен* (-1 ко всем действиям). Таким образом, у него только *нормальное* владение мечом, пока он не вылечится. У Джилл *посредственный* навык взлома, но исключительно *хороший* набор отмычек даёт ей навык взлома *нормально*, пока она его использует.

Если у персонажа есть второстепенная черта, которая может внести значительный вклад в выполнение задачи, мастер может дать бонус +1, если черта на уровне *хорошо* или лучше.

Пример: Верн находится в библиотеке, занимаясь изучением малоизвестного южноамериканского индейского ритуала. Он использует свой *хороший* навык исследования, но у него также есть *хороший* навык антропологии. Мастер решает, что этого достаточно, чтобы дать Верну *отличный* навык исследования в данном случае. Если бы его навык антропологии был *великолепным*, мастер мог бы дать Верну возможность использовать его вместо навыка исследования: нельзя стать *великолепным* в антропологии, не проведя самостоятельно множество исследований.

Другие обстоятельства также могут давать +/-1 к любой черте. В Fudge +/-2 - это уже большой модификатор, а +/-3 разрешенный максимум, за исключением совсем уж экстремальных ситуаций.

3.4 Безопозиционные действия

Для каждого безопозиционного действия мастер устанавливает уровень сложности (чаще всего *нормально*) и объявляет, против какой черты должен быть сделан бросок. Если нет навыка, который бы выглядел подходящим, выбирается наиболее уместный атрибут. Если существует подходящий навык, но персонаж не натренирован в нем (он не написан на его листе персонажа), то используется значение по умолчанию: обычно *плохо*. Если высокий атрибут по логике может помочь нетренированному навыку, то значение по умолчанию устанавливается на *посредственно*.

Например, персонаж хочет стащить несколько монет, не будучи обнаруженным. Мастер говорит, что используется навык ловкость рук, но персонаж не тренировал ловкость рук. Игрок указывает на то, что атрибут ловкость у него на уровне *великолепно*, тогда мастер позволяет по умолчанию *посредственную* ловкость рук для этой попытки.

Затем игрок делает бросок против уровня черты персонажа и пытается получить результат равный или превосходящий уровень сложности, установленный ГМом. В случае, когда используются уровни успеха, чем лучше бросок - тем лучше у персонажа получилось действие, хуже бросок - хуже результат.

При установке уровня сложности задачи мастер должен помнить, что *плохо* - уровень по умолчанию для большинства навыков. Среднестатистический тренированный скалолаз может лазать по поверхности уровня *нормально* в большинстве случаев, но среднестатистический нетренированный скалолаз обычно будет получать *плохой* результат. В примере в Разделе 3.2 (Натаниель стреляет в лучную мишень), если мишень большая и близко расположена, то даже *посредственный* лучник может рассчитывать поразить её: *посредственный* уровень сложности. Если бы она была намного меньше и дальше, возможно только *отличный* лучник мог бы рассчитывать постоянно попадать в неё: *отличный* уровень сложности. И так далее.

Пример установки уровня сложности: два игровых персонажа (Микки и Арнольд) и неигровой персонаж проводник (Перри) подходят к скале и проводник говорит, что им необходимо подняться. Мастер объявляет, что скала сложная, но не невозможная: требуется пробросить *хороший* уровень сложности, чтобы преодолеть её без задержек и осложнений. Проверив листы персонажей, они обнаруживают, что навык скалолазания Перри - *отличный*, а навык Микки - *хороший*. На листе Арнольда скалолазание не указано, значит его уровень по умолчанию *плохо*. Перри и Микки решили забраться, а затем спустить веревку для Арнольда.

Перри бросил результат +1: уровень броска - *великолепно*. Он поднимается по скале без сложностей и намного быстрее, чем рассчитывал. Однако Микки бросил -1, получив уровень броска *нормально*. Так как это на один уровень ниже, чем уровень сложности - у него возникают проблемы. Если бы у Микки получилось *плохо* или даже *посредственно*, он, возможно, упал бы, или даже не имел возможности начать. Но так как его уровень броска лишь немного ниже уровня сложности, ГМ просто решает, что он застрял на середине пути и не представляет, как двигаться дальше. Перри привязывает веревку за дерево на вершине скалы и

спускает её Микки. Мастер сказал, что сейчас уровень сложности *плохо* для лазанья по скале с размещённой веревкой, и Микки с лёгкостью это делает после повторного броска.

Арнольду тоже будет необходим уровень броска *плохо* для лазания по скале с веревкой, но т.к. его навык *плохой*, они решают не рисковать. Микки и Перри делают Арнольду веревочную петлю через подмышки и тянут его вверх, пока он хватается за выступы на протяжении всего пути, на случай если их захват даст слабину. Бросок в данном случае не нужен, если только они не были внезапно атакованы, когда Арнольд находился на полпути до вершины.

(Вся эта ситуация была описана просто в качестве примера установки уровней сложности. В процессе настоящей игры Мастер может описать скалу и спросить игроков, как персонажи собираются подняться. Если они придут к мысли, что Перри заберётся на скалу и сбросит веревку, то броски ни на что не понадобятся, кроме разве что возможного случая, когда время будет критическим фактором, или имеют место скрытые сложности, которые Мастер решил не раскрывать, потому что их нельзя было заметить от подножия скалы.)

Иногда мастер будет совершать броски втайне от игроков. Это те случаи, когда провальный результат броска даст игрокам информацию о том, чего они знать не должны. Обычно это броски на получение информации. Например, Мастер просит игрока сделать бросок против атрибута восприятие (или навыка поиска скрытых вещей), и игрок проваливает его, персонаж не замечает ничего необычного. Но игрок теперь знает, что есть что-то необычное, что не заметил персонаж. Намного лучше для Мастера сделать бросок в тайне и упомянуть об этом только в случае успешного броска.

3.5. Оппозиционные действия

Для оцифровки оппозиционных действий двух персонажей каждый из них должен бросить 2 кубика против соответствующей черты и объявить результат. Черты, против которых делается бросок, не обязательно должны быть одинаковыми.

Например, бросок попытки соблазнения должен совершаться против навыка соблазнение для воздействующего участника (или, возможно, атрибута внешности) и против воли для участника, на которого производится воздействие. Здесь могут присутствовать модификаторы: кто-то с обетом целомудрия может получить бонус +2 к воле, в то время как кто-то с недостатком развратный получит штраф или даже не сможет сопротивляться.

Затем Мастер сравнивает уровни бросков для определения относительного уровня.

Например, Лиза пытается одурачить Джо, заставив его поверить, что она агент ФБР и выбрасывает *отличный* результат. Однако, это не автоматический успех. Если Джо также выкинет *отличный* результат своей черты для избежания обмана (знание полицейских процедур, обучение, интеллект и т.д. - любая, какую Мастер сочтет уместной), то относительный уровень будет равен 0: существующее положение дел сохраняется. В данном случае ей не удалось убедить Джо, что она является той, за кого себя выдаёт. Если бы Джо выкинул *великолепный* результат, *отличный* результат Лизы дал бы ей по факту относительный уровень -1: Джо не готов быть обманутым этой незнакомкой и, вероятно, даже имел бы плохую реакцию по отношению к Лизе.

Механизм оппозиционных действий может быть использован для решения большинства конфликтов между двумя персонажами. Два человека хватают одновременно один и тот же предмет? Это оппозиционное действие, основанное на атрибуте ловкости, победитель получает предмет. Один персонаж пытается спихнуть другого вниз? Выполните бросок силы против силы (или навыка борьбы), чтобы увидеть кто кого толкнет. Кто-то пытается скрыться от поисковой группы? Атрибут восприятия (или навык поиска скрытого) против навыка скрытности (или маскировки, утаивания и т.д.) Пытаетесь перепить соперника? Телосложение против телосложения (или навык пирушки, крутила и так далее) и тому подобное.

Некоторые оппозиционные действия имеют минимально необходимый уровень для успеха. Например, при попытке контролировать чей-то разум навыком телепатии может требоваться как минимум *нормальный* результат. Если телепат получил только *посредственный* результат, уже не имеет значения, какой уровень сопротивления выбросила жертва: даже если это оказалось *плохое* сопротивление, попытка считается проваленной. Большинство боевых действий попадают под эту категорию - см. Часть 4.

Для примеров оппозиционных действий, в которых участвует более 2 персонажей, см. раздел 4.34, Несколько сражающихся в ближнем бою.

Оппозиционные действия также могут быть оцифрованы как безоппозиционные. Когда игровой персонаж противостоит неигровому, бросок делает только игрок, а уровень черты неигрового персонажа просто принимается в качестве уровня сложности. Этот метод подразумевает, что неигровой персонаж всегда бросает 0. Это подчеркивает деятельность персонажа и снижает вероятность того, что неигровому персонажу повезет в решающий момент игры.

В качестве небольшой вариации изложенного выше: Мастер бросает 1dF или 2dF, когда в оппозиционном действии делается бросок за неигрового персонажа. Это позволяет сделать

некую вариативность в способностях неигрового персонажа, но всё ещё сохраняет акцент на действиях игрового персонажа.

В случае если нет Fudge кубов, Мастер может просто кинуть 1d6 за НИПа. При результате 2-5 НИП получает записанный на листе уровень черты как результат. При результате 1 у НИПа получается хуже, чем его уровень черты, а при результате 6 - лучше. Те, кто хочет знать точно насколько хуже или лучше должны бросить второй d6:

1,2,3=+/-1 (в зависимости от обстоятельств)

4,5=+/-2

6=+/-3

3.6 Критические результаты

Критические результаты - это опциональное правило Fudge для мастеров, которым нравится эта идея. Фактически выброшенный результат на кубах +4 может считаться за критический успех, персонаж выполнил действие исключительно хорошо и Мастер может дать несколько особых бонусов к этому действию. Аналогично фактический результат броска -4 это критический провал и персонаж выполнил действие так плохо, как это только возможно в представленной ситуации.

Обратите внимание, что достижение +/-4, с применением модификаторов к кубам, не учитывается как критический результат, хотя персонаж и выполнил действие исключительно хорошо или плохо. Когда фактически выброшен критический результат, Мастер может игнорировать то, какой был уровень броска, и считать это автоматически как результат лучше *великолепно* или хуже *ужасно*.

Опционально, если персонаж получил уровень броска выше уровня сложности на 4 и более, то он получает критический успех. Аналогично, на 4 уровня ниже, чем уровень сложности - это критический провал.

Критический результат в бою может означать множество вещей: один боец упал, или потерял своё оружие, или дополнительное сильное повреждение, или оглушен на раунд и даже не может защитить себя, или временно ослеп, или сбит, и так далее. Мастер должен быть изобретателен, но не убивать персонажа сразу.

Мастер может даже захотеть сделать таблицу, как этот пример таблицы критических результатов для ближнего боя.

Бросок 2d6:

2 Ослеплен на следующий боевой раунд: не нападает и не обороняется.

3 Упал: навык -2 на один раунд.

4 Броня сильно повреждена: значение брони не учитывается на оставшийся бой.

5 Оружие находит щель в доспехах: не учитывайте броню.

6 Потерял баланс: навык на -1 в следующем ходу.

7 Потерял оружие.

8 Оружие сломано, но его все ещё можно использовать: -1 к урону.

9 ...

И так далее - завершите и настройте по своему вкусу.

Это простой способ добиться множества деталей без усложнения Fudge. Тем, кто имеет доступ в интернет, предлагается добавлять на сайты Fudge разные интересные таблицы критических результатов, которые они сделали.

3.7 Реакции НИП

Иногда неигровые персонажи имеют предустановку реакции на игровых персонажей. Возможно, он по умолчанию их враг, а возможно партия спасла его и заслужила благодарность. Но будет много неигровых персонажей, которые не имеют заранее предустановленной реакции. Когда игровые персонажи просят информацию или помощь - это может происходить гладко, а может происходить в целом не очень хорошо. Ведение переговоров с незнакомцами - это всегда неизвестный параметр для игроков, это может быть таковым и для Мастера тоже.

При сомнениях мастер делает скрытно ситуационный бросок. Если ИП имеет черту, которая может повлиять на реакцию незнакомца это может дать +/-1 (или больше) к результату. Примеры включают такие черты, как внешний вид (который может быть атрибутом, преимуществом или недостатком), харизма, репутация, статус, и такие привычки, как ковыряние в носу или грубая речь. Бросок реакции может также быть модифицирован вверх или вниз обстоятельствами: взятки, подозрения или дружественная природа НИП, близость неигрового персонажа к боссу, видимое поведение игровых персонажей и т.д.

Чем выше результат броска реакции, тем лучше реакция. При *нормальном* результате, например, ИП будет умеренно полезен, но только если это не требует больших усилий. Он в

целом не будет полезен на *посредственном* результате или хуже, но будет реагировать положительно при результате *хорошо* или лучше.

Пример: Натаниелю нужна некоторая информация о местном герцоге, которого он подозревает в коррупции. Он замечает, что люди неохотно говорят о герцоге с незнакомцами. Натаниель решает подойти к разговорчивой торговке овощами на открытом рынке. Натаниель имеет обычную внешность (без модификаторов), но он харизматичен; +1 к любому броску реакции. Он болтает с ней на общие темы какое-то время, а затем медленно переводит разговор на тему о герцоге. Мастер решает, что это было сделано достаточно умело, чтобы оправдать ещё плюс один к броску реакции. Однако ситуация щекотливая: -2 в целом для получения любой информации о зловещем местном правителе. Это аннулирует бонусы Натаниеля. Мастер бросает в скрытую и получает *нормальный* результат. Старушка сбалтывает немного полезной информации прежде чем сообщает, что она только что сказала. В этот момент она замолкает, но Натаниэль небрежно меняет тему на погоду, чтобы развеять её подозрения. Он уходит, чтобы попытаться счастья где-нибудь еще.

4 Бой

Кроме случаев, когда один из участников не подозревает о нападении или игнорирует его, бой является оппозиционным действием в Fudge. Самый простой способ оцифровать бой в Fudge - это представить его как серию оппозиционных действий. Это может быть сделано и просто, и более сложно. Автор Fudge использует простые и свободные боевые правила, для того чтобы быстрее завершить бой и вернуться к более интересному отыгрышу. Эта часть во многом опциональна, и написана для тех игроков, кто предпочитает различные элементы боя, прописанные в деталях.

Ближний бой и дистанционный бой рассматриваются отдельно.

4.1 Термины раздела Бой

Ближний бой:

Любой бой, предполагающий удары противника кулаком или ручным оружием.

Дистанционная атака:

Любая атака с дальней дистанции.

Элемент истории:

Отдельный сегмент сюжетной линии в игре. В бою промежуток между элементами истории может быть удобным местом для броска кубов.

Раунд боя:

Неопределённый период времени, установленный Мастером. Некоторым людям кажется разумным отрезок примерно в 3 секунды, в то время как кому-то это может показаться чрезвычайно коротким, а кому-то несуразно длинным. Назначаемые Мастером боевые раунды могут отличаться по длине, в зависимости от ситуации. В общем, когда каждый из участвующих персонажей совершил действие, текущий раунд завершается.

Наступательные факторы урона:

Те, которые способствуют повреждению противника: сила (при использовании оружия приводимого в движение силой), масштаб и смертоносность оружия.

Оборонительные факторы урона:

Те которые способствуют уменьшению степени тяжести полученного удара. Масштаб, броня и, возможно, поглощение урона.

Итоговый фактор урона (или просто фактор урона):

Наступательный фактор урона нападающего минус оборонительный фактор урона защищающегося.

4.2 Ближний бой

Fudge дает 3 доступных варианта для оцифровки ходов ближнего боя: движение от элемента истории к элементу истории, использование одновременных боевых раундов или чередование боевых ходов. Каждый ГМ может разработать свой собственный.

4.21 Элементы истории

В простейшей боевой системе ГМ объясняет ситуацию настолько подробно, насколько это кажется необходимым, затем просит игроков описать, что делают их персонажи. Чем более полно игроки описывают действия своих персонажей, тем лучше Мастер знает, как оцифровать ситуацию. Это может быть важно если у него есть что-то, что не раскроется до середины боя. Кубики кидаются для каждого элемента истории, если это требуется мастеру.

Элемент истории - самая маленькая единица времени в этом варианте оцифровки боя. Мастер может разбить бой на несколько элементов истории или рассматривать всё столкновение как один элемент. Это зависит от стиля Мастера, важности сражения, числа участников, наличия неожиданных сюрпризов и т.д. Каждый элемент должен быть драматической единицей.

Например, ИП столкнулись с отрядом стражи у двери, в то время как злой гений пытается активировать машину судного дня в задней части комнаты. Драка с охранниками может быть одним элементом, в то время как противостояние с Доктором судного дня может быть вторым. Другой мастер может рассматривать всю битву как один элемент истории, в то время как третий будет рассматривать каждый 5-ти секундный отрезок отдельно. Независимо от количества элементов, по возможности, придерживайтесь ориентировки на словесное описание сражения.

Иногда мастер может попросить от игрока только одного броска, или трёх бросков и взять медианный бросок. (Медианный бросок - это среднее значение броска кубиков, которое может быть таким же, как высший или низший результат броска кубиков. Например, если игрок выбросил *хороший*, *посредственный* и *великолепный* результат, то медианный бросок *хороший*, поскольку это результат между *посредственно* и *великолепно*. Но результат бросков *плохо*, *отлично*, *отлично* даст медианный бросок *отлично*. Использование медианного броска даёт тенденцию к смягчению роли крайней удачи. Некоторые мастера используют медианный бросок, когда результат одного броска кубиков представляет множество действий.)

После того, как мастер решит, какую черту (или черты) каждый ИП будет использовать в этом бою, он даёт им модификаторы в диапазоне от -3 до +3. Наиболее частый модификатор будет 0. Модификатор частично основан на том, как хорошо план ИП будет работать, учитывая то, что мастер знает об НИП, и частично на обстоятельствах: усталость, освещение, опора, неожиданности, превосходство оружия, храбрость или трусость НИП, ранения и т.д.

Вот длинный пример боя в стиле элемента истории.

Стрелок, отдалённый от других ИП, стал неожиданностью для пятерых членов конкурирующей банды, находящихся в гараже. Игрок заявил, что Стрелок будет кричать и нападать на группу противника, неся свой автомат так как будто готов стрелять - они не знают, что его безнадежно заклинило. Он надеется, что они будут убегать, упадут на землю или замрут от страха. Тогда он будет применять свой автомат, как дубинку начиная с левого края их расположения. Он будет держать своего текущего противника между ним и другими так долго, как только это будет возможно. Он надеется вырубить их группу по одному за раз, держа стену по левой стороне от себя во время своего налёта.

ГМ делает ситуационный бросок для банды: *посредственно*. Члены банды не быстро оправились от неожиданности, таким образом он даёт Стрелку +1 к его навыку драки, который *хороший* для этого замысла. Он также решает, что один член банды убежит, а другие не извлекут своего оружия, пока Стрелок не нападёт на своего первого врага. Его навык бега - *отличный*, и ГМ даёт ему ещё +1, так как он может быстро покрыть расстояние. Общий модификатор для Стрелка +2 приводит его навык драки к значению *великолепно* для этого боя. Т.к. это достаточно длительное действие и Мастер не хочет чтобы один неудачный бросок разрушил шансы Стрелка - он просит его сделать три броска навыка драки (с модификатором +2) и использует медианный бросок.

Стрелок выбросил результаты *хорошо*, *великолепно* и *отлично*, в таком порядке. Медианный бросок это *отлично* и ГМ решает что это достаточно хорошо, чтобы сбить первых двух бандитов и описывает битву до этого момента в красочных деталях. Теперь Стрелок сталкивается с последними двумя отморозками, которые, вероятно, наконец достали свои пистолеты и, наверное, могут его пристрелить, прежде чем он до них доберётся. ГМ спрашивает "Что теперь будет делать Стрелок?".

Стрелок отправляет свой автомат в лицо одного бандита, решая сделать низкий нырок к другому, надеясь уклониться от любых пуль. ГМ говорит об одном броске против драки для определения результата. Стрелок получает *нормальный* результат. ГМ определяет, что Стрелок метнул автомат достаточно хорошо, чтобы попасть по одному бандиту, но не навредить ему. Однако ему удастся справиться и ослабить другого своего врага, все выстрелы которого идут вразброс.

В данном случае ГМ решает, что бандит задетый брошенным автоматом, в настоящий момент перешагнул его и направил свой пистолет в голову Стрелка, в то время как тот склонился над вторым бандитом. Стрелок мудро прислушивается к приказу сдаться и надеется, что его друзья смогут спасти его.

4.22 Одновременные боевые раунды

Те, кто любит разбивать бой на отдельные части, могут использовать боевые "раунды". В одновременных боевых раундах все наступательные и оборонительные манёвры происходят в одно и то же время. Это реалистично: мало найдётся реальных сражений, где бойцы бьют друг друга поочерёдно.

ГМ определяет против каких черт должны делать броски сражающиеся. Это во многом зависит от того, какое оружие они используют, которое в том числе, может быть просто кулаком. Тип оружия также влияет на урон - см. раздел 4.5 Ранения.

Каждый сражающийся делает бросок оппозиционного действия. При относительном уровне броска равном 0, боевой раунд считается ничьей - бойцы кружили, выискивая друг у друга открытые места, либо обменялись ударами по щитам и т.д. - никто не пострадал.

Плохо - минимальный результат, необходимый, чтобы поразить противника приблизительно своего размера. То есть человек должен получить результат удара *плохо* (и при этом всё ещё быть победителем в оппозиционном действии) для того чтобы поразить другого человека. Если оба оппонента выбросят хуже чем *плохо*, раунд является ничьей.

Если один оппонент значительно больше, чем другой, (по крайней мере в разных масштабах) ему необходим *посредственный* или даже *нормальный* результат чтобы поразить своего более мелкого противника, в то время как даже *ужасный* результат будет достаточен для того чтобы маленький боец поразил большого (разумеется такой удар всё ещё должен побеждать в оппозиционном действии). Экстремально мелкие цели, такие как феи, могут требовать *хороший* или даже *отличный* результат. Примерами могут служить сражающиеся люди, гиганты или очень большие или маленькие животные.

Если результатом является относительный уровень отличающийся от 0 и минимальный уровень, необходимый для нанесения удара, достигнут или превышен, победитель проверяет, не оказался ли его удар достаточно сильным, чтобы навредить проигравшему. В основном, чем лучше удар, (больше относительный уровень) тем выше вероятность повреждения.

Если один из бойцов не в состоянии сражаться в данном раунде (возможно, потому что он не знает о нападающем или из-за критического результата предыдущего раунда - см. Раздел 3.6, Критические результаты) бой может стать безопозиционным действием для активного бойца, обычно с *плохим* уровнем сложности. Если персонаж может защитить себя любым способом, таким как использование щита, это всё ещё будет оппозиционное действие, но обороняющийся персонаж не может ранить атакующего, даже если он победил в боевом раунде.

Бой часто занимает более одного боевого раунда. Действия персонажей не ограничиваются атакой каждый раунд - они могут попытаться убежать, договориться, попробовать необычные акробатические трюки, или любые другие подходящие действия.

4.23 Чередующиеся боевые ходы

Если используются чередующиеся боевые ходы, то каждый боевой раунд состоит из двух действий: боец с более высокой инициативой атакует, в то время как другой защищается, потом атакует второй, а первому приходится защищаться. При большом числе вовлечённых в бой персонажей, сторона, выигравшая инициативу, делает все свои атаки, затем все свои атаки делает вторая сторона. Или же ГМ может вести бой в порядке инициативы, даже если бойцы с обеих сторон действуют вразнобой во время боевого хода.

Получение инициативы это оппозиционное действие. Если персонажи не имеют атрибута или навыка инициативы, такого как рефлекс или скорость - просто используйте ситуационные оппозиционные броски. Такое преимущество как боевые рефлекс даёт +1 к инициативе. Внезапность может дать бонус к броску или автоматическую инициативу. Инициатива может быть сброшена один раз для каждой битвы или один раз для каждого раунда. Возможно, персонаж сможет обменять навык на инициативу: поспешная атака(+1 для инициативы в этом раунде), но при этом лёгкая потеря равновесия из-за этого (-1 к атаке и защите в этом раунде).

Каждая атака является оппозиционным действием: наступательный навык нападающего (меч, оружие ближнего боя, боевое искусство и т.д.) против оборонительного навыка защищающегося (щит, парирование, уклонение, пригибание и т.д.). Этот вид боя получается дольше, чем одновременные раунды, но некоторые игроки чувствуют, что это даёт персонажу больше контроля над своей судьбой.

При использовании этого правила, оборонительный навык парирования может просто равняться навыку оружия или может быть отдельным навыком, который должен покупаться независимо от наступательного навыка. ГМ должен рассказать игрокам при создании персонажа, какой метод он использует, или с ходу дать им дополнительные уровни для корректировки своих защитных способностей.

Некоторые виды оружия, такие как топор, плохо предназначены для парирования. Игроки должны спросить ГМа при создании персонажа, можно ли парировать оружием, и всё ещё

иметь возможность использовать его для атаки без штрафов в следующем ходу, и, при необходимости, дать своему персонажу приличный щит или навык уклонения для компенсации плохого парирования оружия.

Может быть использована тактика тотальной атаки и защиты. Персонаж лишается своей атаки на раунд, если он выбирает тотальную защиту, и получает -2 к защите на следующий ход его оппонента, если он выбирает тотальную атаку, или, возможно, не получает защиты вообще.

По умолчанию защита для животных зависит от их типа: хищники обычно будут иметь значение защиты на один уровень меньше чем их атака, в то время, как будет верно обратное для большинства видов их жертв.

4.3 Вариации ближнего боя.

Различные варианты, перечисленные ниже, могут использоваться с любой системой ближнего боя. Это не исчерпывающий или "официальный" список опций. По факту ГМ будет рассматривать эти варианты лишь в качестве примеров, чтобы стимулировать своё воображение. По желанию Мастер может импортировать комплексы боевых приёмов из других игр в Fudge.

4.31 Модификаторы ближнего боя

Некоторые ситуации требуют изменения того или иного уровня черты. Вот некоторые примеры:

Боец, который *ранен*, имеет модификатор -1, в то время как тот, кто *тяжело ранен* имеет -2.

Если один боец имеет позиционное преимущество над другими, то тут может быть ситуационный штраф (-1 или -2) для бойцов находящихся в худшем положении. Примеры включают в себя плохую опору, более низкое расположение, свет в глаза, положение на коленях и т.д.

Вычтите значение щита из оружейного навыка противника. Маленький щит имеет значение +1 только в ближнем бою, в то время как средний щит имеет +1 в ближнем бою и +1 в защите против дистанционных атак (если материал щита непробиваем для оружия). Большой щит (+2 во всех видах боя) - громоздкий при движении. Чем больше носимый щит, тем больше ГМ должен давать штрафов для таких вещей как акробатика и прочих необычных маневров. Щиты также можно использовать в атаке чтобы толкнуть, например, или сбить кого-нибудь.

Сравнение размеров оружия и щитов бойцов (см. Раздел 4.54 Пример списка факторов ранений). Если у одного бойца значение щит+оружие на +2 (или больше) превышает значение щит+оружие другого бойца, то боец с меньшим оружием получает -1 к своему боевому навыку. (Пример: один боец имеет двуручный меч: +4 к повреждению. Его противник имеет нож и средний щит: +1 к повреждению и +1 от щита даёт в итоге +2. Владелец ножа получает -1 к навыку в этом бою, пока его оружейный модификатор на -2 меньше чем у бойца с мечом).

Прицеливание по специфической небольшой части тела (такой как глаз или рука) будет требовать минимального результата *хорошо* или *отлично*, чтобы поразить её, а также имеет -1 к уровню черты. Если требуется результат *отлично*, а боец получил только *хорошо*, и он всё ещё является победителем в оппозиционном действии, он поражает противника, но не в ту часть в которую целился.

Боец может иметь волшебное благословение (+1 или больше) или проклятие (-1 или хуже).

Тотальная атака, такая как яростная атака, добавляет +1 к боевому умению (и добавляет +1 к урону при успехе). Однако, если использующий тотальную атаку получает ничью или проигрывает оппозиционное действие, то другой боец побеждает и получает +2 к урону.

В позиции тотальной защиты боец получает +2 к боевому навыку, но он не может причинить вред своему противнику, за исключением случая критического результата.

Успешная тотальная защита и успешный бросок восприятия или тактики создает штраф -1 противнику в следующем раунде. Боец тратит несколько секунд, чтобы рассмотреть место и определить возможные маневры для получения преимущества от любой поверхности или неровности обстановки. Подобные боевые тонкости возможны и поощряются - успешное применение тотальной защиты в одном раунде может позволить игроку попробовать акробатический маневр в следующем боевом раунде без риска быть раненым, например.

4.32 Наступательная/Оборонительная тактика

Это опциональное правило, используемое с одновременными боевыми раундами дает бою более тактический привкус, совсем незначительно повышая сложность. Этот вариант замещает вариант с тотальной атакой и защитой, описанный выше и позволяет обоим бойцам быть травмированными в один и тот же боевой раунд.

Перед каждым раундом каждый боец может выбрать быть ему в нормальной, наступательной или оборонительной позиции. Наступательная или оборонительная позиция

увеличивает боевой навык в одном аспекте боя (атака или защита) и уменьшает тот же навык на идентичную величину для другого аспекта боя.

Существует 5 основных вариантов:

+2 к атаке, -2 к защите

+1 к атаке, -1 к защите

нормальные атака и защита

-1 к атаке, +1 к защите

-2 к атаке, +2 к защите

Каждый боевой раунд игрок скрытно выбирает боевую позицию выбором двух Fudge кубиков и установкой их на значение от -2 до +2, которое означает наступательный модификатор. (Оборонительный модификатор, показанный выше с наступательным модификатором, включён автоматически). Обе стороны одновременно раскрывают свой выбор.

Для тех у кого нет Fudge кубиков, возьмите один кубик d6 обозначенный следующим образом:

1 -2 к атаке

2 -1 к атаке

3,4 обычная атака

5 +1 к атаке

6 +2 к атаке

Затем каждый боец делает единственный бросок оппозиционного действия как обычно. Однако, результат применяется как к атаке, так и к защите, и, следовательно, будут иметь место различные результаты для атаки и защиты если выбрано что-то другое, нежели обычная позиция. Затем результат броска атаки для каждого бойца сравнивается с защитой другого бойца.

Например, боец с *хорошим* навыком меча выбирает +1 к атаке и -1 к защите для данного конкретного боевого раунда: его атакующий навык меча *отличный* в этом раунде, в то время как его защитный навык мечом *нормальный*. Его противник - *отличная* мечница, выбирает обычную позицию. Мечница выбрасывает -1: *хороший* результат для обоих её параметров: атаки и защиты. Первый боец выбрасывает нулевой результат: Его атакующий результат *отлично*, защитный - *нормально*.

Его атакующий результат *отлично* сравнивается с её *хорошей* защитой: он побеждает на +1. Однако её атакующий результат *хорошо* одновременно сравнивается с его *нормальной* защитой: она тоже побеждает в оппозиционном действии на +1. Обе стороны проверяют наличие урона, чтобы увидеть, получилось ли у них пробить броню друг друга - см. раздел 4.5 Ранения.

4.33 ИП против НИП

Если ИП сражается с НИП, ГМ может посчитать бой как безопозиционное действие, полагая что НИП всегда будет получать результат равный его уровню черты. В этом случае ИП должен сравниться с уровнем черты НИПа для раунда вничью, и перебить черту НИПа, чтобы нанести урон. Эта опция подчёркивает способности персонажа игрока, исключая удачные броски НИПов.

4.34 Несколько сражающихся в ближнем бою

Когда более чем один противник атакует одного бойца они имеют по меньшей мере позиционное преимущество. Чтобы отразить это, одиночный боец получает -1 к своему навыку за каждого дополнительного противника после первого. (Для эпических игр с несколькими героями, сражающимися против орд врагов этот штраф может быть уменьшен, или ГМ может просто дать орде *плохой* навык и низкое поглощение урона - что вполне характерно для орды.)

Одиночный боец бросает один раз и сравнивает результат с уровнем броска каждого противника один за другим. Одиночка должен победить или сыграть вничью со всеми противниками для того, чтобы ранить одного из них. Если он побил всех своих противников, он может ранить выбранного противника. Если он сыграл вничью с его сильнейшим противником он может ранить только другого, чей результат хотя бы на два уровня ниже его.

Пример: Пако столкнулся с тремя отморозками, которые только что пробросили *отличный*, *хороший* и *посредственный* результаты соответственно. Пако пробросил *отличный* результат, сыграв вничью с сильнейшим бандитом. Он поразил бандита который выбил *посредственный* результат (по крайней мере на 2 уровня ниже его результата) и не был ранен сам (ничья с сильнейшим бандитом).

Одиночный боец получает множественные раны в одном раунде, если два врага или более попадают по нему. Обычно он может наносить урон только одному противнику в любом раунде - по его выбору, из тех, кого он превзошел. Также возможно позволить мощный удар, наносящий урон нескольким противникам одновременно. Конечно, это замедляет режущий

удар: уменьшите наносимый урон, на 1 или 2 для каждого следующего противника через которого он проходит.

Хорошо бронированный боец, стоящий перед слабыми противниками, может просто сконцентрироваться на одном враге и позволить другим пытаться пробить его доспехи (то есть, не защищаться вообще против некоторых нападающих). В этом случае одиночный боец может навредить выбранному противнику, даже если по нему попадают другие, игнорируемые враги. Это исторически верно для рыцарей, пробирающихся через крестьянские сборы, например. В этом случае может как быть, так и не быть штраф для одиночного бойца.

Есть предел количеству врагов, которые могут одновременно атаковать одного противника. Шесть - это максимум в идеальных условиях (например, волки или копыеносцы), в то время как только три или четыре могут атаковать при использовании оружия или боевых искусств, требующих большого пространства для маневрирования. Если одиночный боец находится в дверном проеме, к нему могут подобраться только один или два бойца.

Когда несколько персонажей окружают единичного ИП, ГМ может пожелать использовать опцию из Раздела 4.33, ИП против НИП. Это позволит сэкономить множество бросков кубиков.

В качестве альтернативы, он может захотеть бросить только один раз за всех НИП. Одиночный боец все еще получает на -1 за каждого дополнительного оппонента. ГМ бросает 2дФ и применяет результат к каждому НИП. Например, если ГМ получает результат +1, каждый атакующий получает +1.

Для тех, у кого нет кубиков Fudge, ГМ мог бы просто использовать метод 1дб, обсуждавшийся в разделе 3.5 Оппозиционное действие.

Пример: Три НИП пирата, укомплектованные глазными повязками, шрамами, серьгами, насмешками и вообще плохим поведением, атакуют лихого ИП Такера. Пираты (имена которых Молли, Энни и Мэгги) являются соответственно *нормальным*, *хорошим* и *посредственным* по боевым навыкам. Такер - *великолепный* фехтовальщик, но с -2 за то, что сразу на него нападают два дополнительных бойца одновременно: его умение *хорошее* для этого боя. ГМ хочет пробросить всего один раз (применяя результат ко всем трем пиратам) вместо того, чтобы бросать по три раза в каждом раунде боя.

Бросив 2дФ, он получает +1 в первом раунде. Пираты только что получили *хороший*, *отличный* и *нормальный* результаты, соответственно. Если Такер пробросит *великолепный* результат, он может поразить пирата по своему выбору и остаться без ранения. В случае *отличного* результата, Такер был бы без ранения, и смог бы нанести удар по Мэгги. При *хорошем* результате он никого не ударил, но Энни бьет его. Если Такер выбросит *нормальный* результат, оба - Молли и Энни ударят его. Процесс повторяется каждый раунд.

4.35 Зона поражения

Легкий удар в глаз сильно отличается от легкого удара по бронированному плечу или щиту. Использование системы зон поражения добавляет вкус битве, а также описанию экипировки персонажа, ранам и шрамам! Во многих играх есть система зон поражения, и ГМ может легко перенести ту, с которой он знаком, в Fudge. Или он может использовать простую систему, приведённую здесь.

Самая простая система - не беспокоиться об «обозначенных выстрелах». Просто скажите, что чем лучше относительный уровень попадания, тем лучше расположение удара. Победа в битве на +8 позволит атакующему пробить глаз, если это необходимо. Хотелось бы надеяться, что игроки будут описывать свои действия достаточно подробно, чтобы ГМ знал, насколько близко они приблизились к своей цели, просто глядя на относительный уровень.

Более сложная система: атакующий может объявить, что он нацелился на конкретное место на теле - это нужно сделать до того, как он бросит кубики на атаку. ГМ решает какой минимальный относительный уровень необходим для такого выстрела, чтобы тот оказался успешным, обычно в пределах от 2 до 4, хотя экстремальные места (такие как глазное яблоко) сложнее для попадания. Так что когда игрок хочет, чтобы его персонаж ударил по руке противника, в которой находится оружие, ГМ может сказать: «Ты должен выиграть на 2, чтобы сделать это». Если игрок затем выигрывает по относительному уровню на два или более, рука с оружием поражена, и рана будет нанесена исключительно для этой руки.

Если атакующий выигрывает раунд боя, но с результатом менее минимального относительного уровня, необходимого для попадания в заявленное место, защищающийся называет часть тела - или щит! - по которой произошло попадание. Это, скорее всего, будет тело в общем (если нет щита), но это может быть и ранение второй, не основной руки, которое будет давать меньший боевой штраф, чем рана на туловище. ГМу, возможно, придётся тут что-нибудь выдумать.

Каждую конкретную поврежденную часть тела можно охарактеризовать как *поцарапанную* (отсутствие реального игрового эффекта), *раненую* (штраф за использование, но часть тела все еще функционирует) и *недееспособную*. После битвы придёт время решать, можно ли исцелить часть тела вышедшую из строя, или же она окончательно недееспособна.

Раненая часть тела обычно со штрафом -1 к своему обычному использованию. *Ранение* вооруженной мечом руки дает штраф -1 к бою, например, в то время как *ранение* ноги даёт -1 для любого бега, акробатики и т.д. *Раненый* глаз даёт -1 для зрения, и так далее.

Чтобы определить точную величину урона, мастер должен учесть, насколько хорошо был нанесен удар, а также *силу* атакующего и используемое оружие. Выигрыш минимальным относительным уровнем, необходимым для попадания в конкретную часть тела, не должен делать жертву *недееспособной*, если только атакующий не имеет гораздо более крупного масштаба, чем защищающийся. С другой стороны, рука, пораженная боевым топором, которым орудует большой, неистовый викинг, имеет хорошие шансы быть отрезанной, даже если викинг пробросил именно то, что ему было нужно, чтобы поразить руку. . .

В качестве ориентира, если атакующий превосходит относительный уровень, необходимый для попадания в часть тела в целом, часть *поцарапана* или *ранена* в зависимости от силы и смертоносности оружия. Если же он превзойдет её значительно, часть будет *ранена* или *недееспособна*.

Виды, отличные от людей, могут иметь иной список частей тела для поражения, и/или иные модификаторы сложности.

4.36 Нестандартные приёмы

В бою Fudge возможны нестандартные боевые маневры. Все они требуют немного размышления по ГМской части.

Что, если вам нужна черта скорость или рефлекс, чтобы повлиять на то, как часто вы можете наносить удары в бою? Как бы вы взглянули на бой кого-то, имеющего *хорошую* скорость, против другого, имеющего *нормальную* скорость?

Если у кого-то есть способность, которая ускоряет его выше человеческой нормы, вы можете просто дать ему атаковать каждый второй раунд так, как если бы его противник не был осведомлен о нападении. То есть, каждый второй раунд, при результате безопозиционного действия *плохо* или лучше враг получает ранение, без возможности ударить в ответ.

Для более тонких различий, ГМ может позволить оппозиционное действие, чтобы определить, получает ли один боец основание ударить первым: после объявления своих действий каждый боец делает бросок против черты скорости. Победитель оппозиционного действия, если таковой имеется, добавляет разницу в свой навык оружия.

Как насчёт строгого разделения по уровням в Fudge, которое может мешать интересному бою? То есть, поскольку в Fudge всего семь уровней, *хороший* боец может часто встречаться с другим *хорошим* бойцом, и, не кажется правильным, что вы не можете встретить кого-то, кто лишь чуточку лучше или хуже вас.

В этом случае ГМ может создавать новые уровни боевых навыков (нет смысла использовать этот вариант с другими навыками). Чтобы достигнуть этих уровней нужны полные единицы опыта, но действуют они только как «половинные» уровни, называемые «плюсами». Таким образом, у вас есть:

Великолепно+

Великолепно

Отлично+

Отлично

Хорошо+

Хорошо

И так далее...

В любом бою, тот у кого есть «+» имеет уровень навыка, указанный перед «+», но получает +1 каждый второй раунд, начиная со второго раунда.

Таким образом, в бою между Гасом (навык *отлично*) и Иваном (навык *хороший* +) Гас будет обладать более высоким навыком по раундам один, три, пять и т.д. Но на раундах два, четыре, шесть и т.д. Иван будет кидать как если бы у него было *отличное* умение, таким образом, он будет равным Гасу в эти раунды.

А как насчет качания на люстрах и других смелых передвижениях? Поскольку ролевые игры больше связаны с фильмами, чем с реальной жизнью, это следует поощрять, если жанр во многом кинематографичен.

В этих случаях попросите игрока описать его безумные намерения как можно полнее и драматичнее. Чем лучше история, тем больше бонус к броску кубика - или бросок вовсе не нужен, если результат достаточно интересен. Затем вы можете запросить бросок против ловкости, или акробатика (или даже дерзость!), и пусть это определит, насколько хорошо он достиг своей цели.

Может быть, качание на люстре прошло замечательно, но посадка на перила была немного жёсткой, а поэтому и скольжение вниз, чтобы врезаться злодею по спине, было слегка неудачным, и вместо того, чтобы сбить его, вы просто заставили его бросить его оружие. Но потом вы сами упали на пол, и теперь он в ярости, и, возможно, теперь вы должны встать, прежде чем он возьмет свой пистолет, или же вы можете попытаться выдернуть ковер, пока вы

внизу, рядом с ним, и он, кажется, стоит на нем немного неустойчиво. . . Это весело в любом варианте!

4.4 Дистанционный бой

Дистанционный бой может как быть, так и не быть оппозиционным действием.

Если жертва не подозревает о нападении, атакующий выполняет бросок безоппозиционного действия, чтобы выяснить сможет ли он попасть по цели. ГМ устанавливает уровень сложности, основанный на расстоянии, освещении, укрытиях, характеристиках окружения и т.д. Не изменяйте навык атакующего из-за дальности, частичного укрытия или других обстоятельств - это включено в уровень сложности. Однако оборудование, такое как лазерный прицел, может влиять на навык атакующего.

Если защищающийся знает об атаке, то это оппозиционное действие: навык дистанционного оружия атакующего против оборонительной черты защищающегося. (Уровень сложности для дальности, освещения и т.д. по-прежнему устанавливает ГМ, он же и является необходимым для попадания, минимальным уровнем броска). Защитный бросок должен быть сделан против навыка уклонения, или атрибута ловкость, или сходного параметра.

Если оружие дальнего боя является метательным, модификатор защитного броска отсутствует. Однако попадания стрелкового оружия, такого как лук, пистолет или лучевое оружие, намного труднее избежать. В таком случае следует уменьшить характеристику защищающегося на -2 или -3. Очевидно, что защищающийся не пытается уклониться от пули, но уклоняется от предполагаемой траектории пули, когда атакующий направляет на него оружие.

Также, защищающийся может отказаться от уклонения и, вместо этого, атаковать в ответ. В этом случае, действие считается безоппозиционным, и всё что остаётся - установить уровень сложности. ГМ может делать такие действия одновременными.

Пример: Невада Слим и Эль-Пако Хомбре столкнулись в схватке. Оба находятся под открытым небом, на солнце, поэтому нет никаких трудностей с освещением или укрытием. Дистанция между ними, очевидно, одинакова, ГМ решает, что поразить друг друга это задача *нормальной* сложности. Результат броска для Слива оказался *плохим*, а для Хомбре - *посредственным*. Оба промахнулись, хотя пуля Хомбре пролетела ближе к Слиму, чем пуля Слива - к Хомбре. Промах был у обоих, потому как результаты бросков не соответствуют минимальным значениям успешного выполнения для установленного уровня сложности.

Ещё один пример: Уилл Скарлет, находясь в лиственном лесу, стреляет из длинного лука в Дикена, сотрудника Шерифа, у которого есть арбалет. Дикен знает что Уилл здесь, потому что человек рядом с ним только что упал замертво со стрелой в груди. Дикен находится на открытом пространстве и хорошо освещен, поэтому только дистанция имеет значение для Уилла Скарлета: ГМ говорит, что даже *посредственный* выстрел найдёт свою цель, так как они довольно близки по отношению друг к другу. Дистанция для Дикена, чтобы поразить Уилла, разумеется такая же, но Уилл частично скрыт за стволом дерева (укрытие), и находится в густой листве деревьев, что затрудняет его обнаружение. ГМ сообщает, что Дикену необходимо сделать бросок с *хорошим* результатом чтобы поразить Уилла. Дикен выбрасывает *нормальный* результат и промахивается. Уилл выбрасывает *посредственный* результат, и попадает по Дикену, хотя его выстрел был не так хорош, как результат броска Дикена.

В обоих примерах бойцы пожертвовали своими уклонениями, чтобы стрелять одновременно. Каждому бойцу необходимо было достигнуть результата броска, соответствующего уровню сложности. В подобных условиях оба бойца могут добиться успеха в одном и том же боевом раунде. Если бы выстрел Дикена был успешным, то оба бойца пронзили бы друг друга.

Урон огнестрельного оружия и близких к нему аналогов, мощность которых не зависит от мышечной силы, должен быть оценён в начале игры. Детальный список не приводится, но можно ориентироваться на предложенный пример: Обычный пистолет может иметь мощность от +2 до +3 силы, в то время как дерринджер (пистолет крошечного размера) может быть +1, или даже +0. Мощное двуручное стрелковое оружие находится на уровне +5 и выше, в то время как базуки и другое противотанковое оружие имеют мощность +10 и выше. Встречающееся в научной фантастике малоразмерное оружие может наносить такой же ущерб, как и современная базака, но подобное оружие может быть предназначено и для захвата людей, без нанесения им вреда.

Стрельбу автоматическим оружием можно грубо симитировать, позволяя большему количеству выстрелов поражать при более высоком относительном уровне. То есть, используя оружие, которое выстреливает 20 пуль в боевом раунде с относительным уровнем +1 (задевание) означает, что только одна или две пули достигнут цели. Если относительный уровень +8 представляет максимальное количество попадания боеприпасов по цели (каким бы оно ни было для каждого конкретного оружия), то попадание с +4 будет равно примерно половине максимума попаданий по цели, в то время как +2 означает только одну четверть.

Если на цели нет эффективной брони, просто добавляйте урон с каждым попаданием: это, по крайней мере, приведет к недееспособности цели. Если броня может замедлить пулю, то просто добавлять увеличивающийся с каждым выстрелом урон не стоит, ведь у брони есть шанс замедлить каждую пулю. В этом случае, вместо того, чтобы выполнять бросок на урон для каждой пули, или останавливать их все, ГМ должен придумать некоторый средний результат: допустим, давать небольшой бонус урона, если больше снарядов попало в цель.

4.5 Ранения

Fudge предлагает различные методы отслеживания ранений, с множеством опций. Невозможно быть на 100% точным при моделировании повреждений такого сложного биомеханизма, как живое существо. Это верно даже для детальных симуляций - абстрактной ролевой игре вообще трудно приблизиться к реальности.

Как следствие, многие ГМы не пытаются быть очень точными, предпочитая иметь простую систему, которая выполняет свои функции не мешая ходу игрового сюжета. Другие же хотят получить максимально реалистичную симуляцию. Fudge представляет собой простую свободную систему, которая работает, и предлагает некоторые варианты, позволяющие сделать ее более технической, призывая каждого ГМа добавлять столько деталей, сколько ему нравится.

4.51 Уровни ранений

Боевое повреждение персонажа можно описать как находящееся на одной из семи степеней тяжести. Существуют следующие степени:

Невредимый:

Нет никаких ран. Персонаж не обязательно абсолютно здоров. Например, он может быть болен. Но у него нет достаточно свежей боевой раны, чтобы приносить ему дискомфорт.

Царапина:

Нет реального игрового эффекта, кроме как создавать напряжение. Это состояние, в конечном итоге, может перейти в состояние *ранен*, если персонаж снова получит подобное повреждение. Название происходит от знаменитой фразы: «Я в порядке, это всего лишь царапина». Сама рана может представлять собой синяки, порезы, ссадины и т.д. ГМ, ведущий более серьезную игру, может вместо «Царапины» использовать одно из этих названий.

Ранен:

Персонаж получил заметные ранения, его реакции замедлены: -1 ко всем логически затрагиваемым характеристикам. Состояние *ранен* можно также назвать легкое ранение.

Тяжело Ранен:

Персонаж серьезно ранен, возможно спотыкается: -2 ко всем логически затрагиваемым характеристикам. Состояние *тяжело ранен* также может быть названо серьезное ранение.

Недееспособен:

Персонаж настолько сильно ранен, что не способен на какие-либо действия, кроме как иногда немного сдвинуться, или с трудом вымолвить важное послание. Уступчивый ГМ может позволить выведенному из строя персонажу выполнять такие сложные действия, как: схватить драгоценный камень, открыть дверь...

При смерти:

Персонаж находится в бессознательном состоянии, и умрет менее чем через час, а может и намного быстрее, если не получит медицинскую помощь. Никто не выздоравливает из состояния "при смерти" самостоятельно, если только это не случай проявления крайней везучести.

Мёртв:

Персонаж больше не нуждается в своём имуществе, если только он не принадлежит к той культуре, которая считает, что оно понадобится в загробной жизни...

ГМ может делать эти стадии шире или уже.

Например, расширить *ранен* и *тяжело ранен* до легкого, умеренного и серьезного ранений. В этом случае серьезное ранение может давать -3 для всех действий, или ГМ может оставить его на -2, сделать умеренное ранение равным -1 и сделать легкое ранение чем-то средним между *царапиной* и умеренным ранением. Возможно, легкое ранение не будет причинять никакого штрафа во время боя (вы не замечаете такую легкую рану в пылу битвы), но после боя персонаж получит -1 ко всем навыкам до тех пор, пока он не будет излечен (подобные ранения могут причинять неудобства позже).

ГМ может разрешить бросок на проверку силы воли с высоким уровнем сложности, чтобы уменьшить или даже свести на нет штрафы, перечисленные в состояниях *ранен*, *тяжело ранен* и, возможно, *недееспособен*. Преимущество высокий болевой порог уменьшает штрафы на один уровень, в то время как недостаток низкий болевой порог увеличит штрафы на один.

Некоторые игроки с удовольствием подробно описывают раны своих персонажей, даже записывая полученные шрамы в историю персонажа.

Автоматическая смерть: в некоторых случаях даже не придётся бросать кубики. Хороший пример - держать нож у горла беспомощного персонажа. Для убийства в подобной ситуации не нужно бросать кубики, но карма убийцы страдает.

4.52 Поглощение Урона

В Fudge, поглощение урона определяет, как раны влияют на персонажа. Поглощение урона при желании можно назвать “очками жизни”, если это необходимо. Это может быть связано с чертой персонажа, такой как телосложение (или выносливость, натренированность, здоровье, тело, сила, и т.д.), или это может быть отдельная черта - см. раздел 6.3, Примеры персонажей. Она также может рассматриваться как преимущество / недостаток.

ГМ решает, что делать с различиями в способности людей получать урон. Они действительно отличаются, но насколько сильно - вопрос для обсуждения.

В качестве яркого примера возьмите смерть русского монаха Распутина - советника царицы Александры, в 1916 году. Он был накормлен достаточной дозой цианида, чтобы убить трех обычных людей, но он не подействовал. Затем ему выстрелили в грудь, и врач объявил его мертвым. Через минуту он открыл глаза и напал на своих убийц! Они выстрелили в него еще дважды, в том числе и в голову, и жестоко избивали его кастетом. Его снова объявили мертвым, завязали его занавесками и веревками и бросили в реку. Когда его тело было найдено через три дня, выяснилось, что он освободил руку от веревки, прежде чем утонул! Очевидно, что человек мог поглотить урон, значительно превосходящий возможности большинства людей. Однако он не уникален: в истории было множество случаев, когда людей было трудно убить.

С другой стороны, фраза «стеклянная челюсть» знакома большинству англоговорящих, обозначающая тех, кто получает травму от малейшего удара.

Таким образом, несомненно, существует разница в поглощении урона персонажами.

Если ГМ учитывает ранения в свободной форме, сделайте поглощение урона атрибутом и пусть игроки оценивают им своих персонажей, как и любым другим атрибутом. Или возьмите преимущество (например, сопротивление урону) или недостаток (например, хрупкий), и пусть каждый, кто не имеет ни преимущества, ни недостатка, будет обычным в этом отношении. Мастер может оценить способность персонажа получать урон основываясь на этой информации и ситуации.

Если ГМ хочет более численный подход к определению ранений, то это потребует некоторой предусмотрительности. Если поглощение урона является атрибутом, самым простым способом оценить его численно в Fudge являются обычные:

- +3 для *великолепного* поглощения урона
- +2 для *отличного* поглощения урона
- +1 для *хорошего* поглощения урона
- +0 для *нормального* поглощения урона
- 1 для *посредственного* поглощения урона
- 2 для *плохого* поглощения урона
- 3 для *ужасного* поглощения урона

Однако, поскольку легкая металлическая броня указанная в разделе 4.54, Пример списка факторов ранений, дает только +2 для защиты от ранений, легко увидеть, что *отличное* поглощение урона равно легкой металлической броне. Некоторым ГМам покажется это абсурдным: голый человек с *отличным* поглощением урона может отразить меч также хорошо как бронированный человек с *нормальным* поглощением урона. Другие вспомнят Распутина и посчитают это в пределах разумного - это может быть частично из-за размеров тела (жизненно важные органы таким образом будет труднее задеть) и частично из-за физической формы (мышечная ткань более устойчива к рассечению).

Для простоты, любой подход к ранам в Fudge, основанный на сравнениях, предполагает, что ГМ будет использовать атрибут поглощение урона, и он оценивается от +3 до -3, как указано выше. Если вас это не устраивает, проведите необходимую мысленную подстановку.

Ниже приведены некоторые другие возможные способы оцифровки поглощения урона численно:

1. Сделайте поглощение урона атрибутом, как указано выше, но вместо автоматического предоставления бонуса, требуется бросок поглощения урона каждый раз, когда персонаж получил по крайней мере легкое ранение (результат *ранен*). При результате:

Отлично или *лучше*: уменьшить тяжесть раны на единицу.

От посредственно до *хорошо*: никаких изменений тяжести ранения.

Плохо или *хуже*: увеличить тяжесть раны на единицу.

Эта корректировка может быть либо одним уровнем ранения, либо просто одной единицей повреждения, на усмотрение ГМа.

Для определенных типов урона - возможно, от парализующего луча или дубиной с железным наконечником сквозь ребра - ГМ может использовать значения от +3 до -3, не требуя броска.

2. Не используйте атрибут поглощение урона; Вместо этого позвольте игрокам взять преимущество сопротивление повреждениям (уменьшает тяжесть раны на один) или недостаток хрупкий (увеличивает тяжесть раны на один). Опять же, эта настройка может быть одним уровнем ранения или одной единицей повреждения.

3. Используйте атрибут поглощение урона, как указано в первом предложении в разделе 4.57 Запись ранений. Каждый удар временно уменьшает ваш атрибут поглощение урона на один уровень или больше.

4. Вместо атрибута поглощение урона используйте атрибут сила воли. ГМы, которые верят, что Распутин смог преодолеть столько повреждений, потому что его воля была направлена на преодоление своих врагов, может использовать этот метод. Разрешите корректировку уровня ранения, основанную на результате броска силы воли. Это может быть временным - до тех пор, пока битва не закончится - или даже иметь постоянное действие на снижение степени тяжести ранения.

4.53 Факторы ранений

При определении степени ранения персонажа, от попадания во время боя, примите во внимание все следующие факторы:

1. Относительный уровень успешности атаки - чем лучше удар, тем больше шансов нанести урон. Выигрыш в раунде боя с относительной степенью +1 означает, что вы, вероятно, попали туда, где противник наиболее защищён. Выбивание попадания +3 находит щель в доспехах.

2. Сила удара. Для оружия, приводимого в движение мускульной силой, такого как оружие ближнего боя, безоружные атаки, лук, праща и т.д., это определяется атрибутом силы атакующего: более сильные люди, как правило, наносят удары сильнее. Здесь же участвует модификатор разности масштабов. Для штуковин, таких как пистолеты, лучевое оружие и т.д., это относится к свойству оружия: а .38 обычно наносит больше урона, чем .22. Также может быть важен технологический уровень оружия.

3. Смертоносность оружия атакующего. Большое оружие, как правило, наносит больше урона, чем малое оружие; острое оружие разрывает ткань лучше, чем тупое, но тупое оружие может вызвать контузиющее повреждение через броню, достаточно толстую, чтобы остановить острое оружие. Люди, обученные каратэ, обычно наносят больше урона, чем те, кто не обучен никакому боевому искусству.

4. Броня защищающегося. Люди, которые носят толстые доспехи и многое другое, обычно получают меньше ран, чем те, кто не носит доспехов. Броня может быть тонко дифференцирована, или просто считается легкой, средней или тяжелой броней. Сценарии научной фантастики будут иметь сверхтяжелые доспехи и даже дополнительные уровни. Фэнтезийные кампании могут включать магическую броню, которая даёт еще большую защиту, иногда специальную, против определенных типов повреждений.

5. Величина урона, который может выдержать жертва (прочность, поглощение урона или масса). Большие, здоровые бойцы могут получить больше повреждений перед тем как упадут, чем маленькие, болезненные парни. Но случай, когда большой, болезненный боец против маленького, здорового парня - на ваше усмотрение.

4.54 Пример списка факторов ранений

Для тех, кто предпочитает численную оценку, здесь приведены некоторые предлагаемые значения для добавления к факторам, перечисленным в предыдущем разделе. Они могут быть настроены на ваш вкус, разумеется, и предлагаются только в качестве отправной точки. Если они используются, они должны быть записаны на листе персонажа при создании персонажа (возможно, с оружием и доспехами), чтобы быть легко доступными во время боя.

Наступательные факторы:

Для силы персонажей (только для оружия приводимого в движение мускульной силой):

- +3 для *великолепной* силы
- +2 для *отличной* силы
- +1 для *хорошей* силы
- +0 для *нормальной* силы
- 1 для *посредственной* силы
- 2 для *плохой* силы
- 3 для *ужасной* силы

Для масштаба атакующего:

Добавьте масштаб силы атакующего (см. Раздел 4.58 «Нечеловеческие масштабы в бою»).

Примечание: масштаб силы атакующего имеет значение только для оружия, использующего мускульную силу и для того дистанционного оружия, размер которого приведён к размеру

атакующего - например миниатюрных базук и гигантских пистолетов. Супергерой масштаба 10, использующий обычный пистолет, не будет влиять своим масштабом на модификатор наступательного урона.

Для силы оружия (пистолеты, арбалеты, лучевое оружие и т.д.):

+/- сила оружия (см. Раздел 4.4 Дистанционный бой).

Для оружия на мускульной силе:

-1 без оружия, не используя навык боевого искусства.

+0 навык боевого искусства, или для мелкого оружия (дубинка, нож, кастеты, праща, толстые сапоги, если пинать и т.д.).

+1 для одноручного оружия средней тяжести (дубина, мачете, короткий меч, шпага, топор, булавы и т.д.).

+2 для большого одноручного оружия (палаш, топор, большая дубина и т.д.), или легкое двуручное оружие (копье, лук и т.д.).

+3 для большинства двуручного оружия (древковое, двуручный меч, боевой топор и т.д.).

+1 за остроту (добавить к исходному урону оружия: нож становится +1, короткий меч +2, палаш +3, двуручный меч +4 и т.д.).

Примечание: Для менее смертельной игры вычитите 1 из каждого типа оружия, кроме остроты. (Это сделает бои дольше.)

Примечание: значение щита может быть вычтено из умения противника - см. раздел 4.31, Модификаторы ближнего боя.

Дополнительное примечание, в качестве примера детали, которую вы можете сделать в Fudge: для тяжелого тупого металлического оружия, такого как булавы и цепи, уменьшите вдвое любое значение защиты брони обороняющегося, округлите в меньшую сторону. Ударный урон от такого оружия замедляется, но не полностью останавливается большинством доспехов. Пример: если использовать большую булаву (+2 оружие) против пластинчатой брони (+4 броня), доспех считается только как +2 броня.

Оборонительные факторы:

Для атрибута поглощение урона персонажей:

Примечание: это опционально - см. раздел 4.52, поглощение урона, для полной информации.

+3 для *великолепного* поглощения урона

+2 для *отличного* поглощения урона

+1 для *хорошего* поглощения урона

+0 для *нормального* поглощения урона

-1 для *посредственного* поглощения урона

-2 для *плохого* поглощения урона

-3 для *ужасного* поглощения урона

Для брони:

+1 для легкой, податливой неметаллической брони.

+2 для тяжелой, жесткой неметаллической брони

+2 для легкой металлической брони

+3 для средней металлической брони

+4 для тяжелой металлической брони

+5 и выше для продвинутой брони научной фантастики.

Примечание: магическая броня может добавить где-то от +1 до любого значения, которое ГМ допустит для одного из данных типов брони выше.

Для масштаба массы обороняющегося:

Плюс масштаб массы обороняющегося (см. раздел 4.58, Нечеловеческие масштабы в бою).

(Если обороняющийся имеет массу, отличную от *нормально*, или преимущество жесткой шкуры, это также должно быть учтено тут).

4.55 Определение уровня ранения

Каждый конкретный удар приведет к определенному уровню ранения. В простейшей системе определения раны ГМ оценивает все факторы ранения (Раздел 4.53) и объявляет, насколько плоха рана. (В некоторых случаях, однако, ИП не будут знать точную степень урона. В этих случаях ГМ может просто сказать: «Вы думаете, что вы его ранили, но он все еще на ногах», или «Вы не заметили никакого эффекта.»)

Например, ГМ думает про себя: "Ладно, боец с *хорошей* силой только что выбил *отличный* удар с помощью своего палаша. Проигравший, который пробросил *нормальный* бросок боя, обладает *хорошим* поглощением урона и тяжелой кожаной броней. Хм, я скажу что сила и поглощение урона уравнивают друг друга, в то время как острый меч должен быть в состоянии прорваться в кожаную броню, если удар достаточно хорош. *Отличный* удар достаточен против *нормальной* защиты, но не настолько чтобы быть действительно тяжелым: я бы сказал, что проигравший *ранен*." Этот результат и будет объявлен проигравшему в боевом раунде.

ГМ может также использовать ситуационный бросок, чтобы помочь себе. Бросьте кубики за экраном мастера, и пусть результат направит вас. Бросок от -1 до +1 не является существенным - никаких изменений от того, что вы решили. Но бросок +3 или +4 добавляет один или два уровня ранения к урону.

См. Раздел 4.57 Запись ранений, где подробно описано, как отслеживать полученные раны.

Эта система, хотя и простая и подходящая определенному типу ГМов, мало что может сделать для тех, кто предпочитает систему, подробно описанную в разделе 4.54 Пример списка факторов ранений. Нет смысла разбираться в наступательных и оборонительных факторах, если вы не делаете что-либо с числами.

Такая система, использующая наступательные и оборонительные факторы, требует нахождения общего фактора урона. Это получается путем суммирования всех наступательных факторов нападающего, а затем вычитания всех оборонительных факторов защищающегося.

Пример, Лерой против Теодоры, затем наоборот:

Лерой:

Хорошая сила (+1)

Масштаб 0

Палаш (+2 к размеру, +1 к остроте = +3 оружие)

Наступательный фактор урона = $1+0+3 = 4$

Хорошее поглощение урона (+1)

Чешуйчатая броня (+3)

Оборонительный фактор урона = $1+0+3 = 4$

Теодора:

Великолепная сила (+3)

Масштаб 0

Алебарда (+4)

Наступательный фактор урона = $3+0+4 = 7$

Нормальное поглощение урона (+0)

Броня из вываренной кожи (+2)

Оборонительный фактор урона = $0+0+2=2$

Итоговый фактор урона Лероя против Теодоры равен $4-2=2$.

Итоговый фактор урона Теодоры против Лероя равен $7-4=3$.

Так как фактор урона Теодоры выше, если она ударит его, то нанесёт больше урона ему, чем он мог бы нанести ей используя такой же хороший удар.

Как только эти цифры определены, запишите их, чтобы вам не пришлось перерасчитывать их каждый боевой раунд.

Эта система требует, чтобы на листе каждого персонажа был трек для записи ран, выглядящий примерно так:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Раны:	Царапина	Ранен	Тяжело Ранен	Недееспособен	При Смерти

Числа над уровнями ранений представляют собой величину урона, необходимого в одном ударе, чтобы нанести рану, указанную под номером. Например, удар в три или четыре единицы наносит персонажу *ранение*, в то время как удар величиной в пять или шесть единиц наносит *тяжёлое ранение*.

Эти числа могут быть настроены ГМом так, чтобы соответствовать его представлениям о том, как урон влияет на людей. Повышение чисел усложняет попытку ранить кого-то, в то время как снижение делает бой более смертельным.

Обратите внимание, что для состояния "Мёртв" нет номера. Это остаётся на усмотрение ГМа, и намеренно не включается, чтобы предотвратить случайную смерть ИП.

Однако вы не можете просто использовать фактор урона, который вы определили ранее - относительный уровень тоже важен.

Относительный уровень +1 трактуется как задевание. См. раздел 4.56 Задевание.

В противном случае просто добавьте относительный уровень к фактору урона (Вы также можете захотеть добавить бросок на урон - см. раздел 4.61, Бросок кубиков на урон).

Результатом является число, которое может как быть, так и не быть положительным. Если это 0 или меньше, то не наносится никакого урона.

Если число положительное, найдите его над уровнем ранения и определите рану, как описано выше. Если Лерой поражает Теодору с относительным уровнем +2, он добавляет к его потенциальному урону +2, чтобы получить число урона равное 4. Глядя ниже, мы видим, что результат для 4 - *ранен* (лёгкое ранение). Теодора *ранена* и находится в -1, пока не вылечится.

Для подробностей, см. раздел 4.7 Примеры боёв и ранений.

Есть и другие способы определения урона. ГМ, который считает, что относительная степень важнее коэффициента ущерба, удвоит его, прежде, чем добавить его к фактору урона. Числа выше уровней раны в этом случае должны быть скорректированы:

	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
Раны:	<i>Царапина</i>	<i>Ранен</i>	<i>Тяжело Ранен</i>	<i>Недееспособен</i>	<i>При Смерти</i>

Это неплохая система, рекомендуемая для тех, кто не против удвоения относительной степени.

Другие считают, что сила важнее, и так далее. Совершенно другая система ранений приведена в Разделе 4.63 Минимальный-средний-максимальный бросок кубов. На протяжении многих лет было предложено множество вариантов для Fudge, и должно быть несложно импортировать что-то из другой игровой системы. Используйте тот вариант, с которым вы чувствуете себя наиболее комфортно.

4.56 Задевание

Любой относительный уровень +1 может привести к уровню ранения не более установленного ГМом (плюс любое различие в масштабе). Урона может и не быть вовсе, в зависимости от оборонительных факторов противника: кулак бьющий по кольчуге не навредит защищённому рыцарю, если только это не гигантский кулак.

Пример таблицы критичности задевания:

Фактор урона	Результат
<0	Невредим
0-4	Царапина
5+	Ранение

ГМ может позволять или не позволять бросок урона при задевании, даже если используется броски для прочих попаданий. Если он позволяет, то бросок урона не должен изменить результат задевания более чем на один уровень.

Разница в масштабе немного сложнее для подсчёта, но она должна быть сведена к минимуму при победе с таким незначительным перевесом: дубина гиганта может нанести по человеку задевающий удар, который может привести к *тяжёлому ранению*, но не обязательно сделает его *недееспособным*.

С другой стороны, тигр, кусающий мышь с относительной степенью +1, "задевает" мышь так же, как мухобойка "задевает" муху...

4.57 Запись ранений

Как только окончательный урон определён, он записывается в лист персонажа раненого бойца. Каждая отдельная рана записывается как *царапина*, *ранение* (лёгкое ранение), и т.д., как представлено в разделе 4.51, Уровни ранений.

Использование атрибута поглощение урона - это лёгкий путь записать ранения (в этом случае, поглощение урона не используется в определении тяжести раны). Каждый удар который мощнее чем *царапина*, понижает атрибут поглощение урона персонажа на один уровень, или больше, если ГМ посчитает, что удар достаточно серьёзен.

(*Царапины* могут накапливаться по решению ГМа - например, три *царапины* равны одному повреждению.)

Когда чьё-то поглощение урона снижается до *посредственного*, он *ранен*: -1 на все действия. Когда его поглощение урона становится *плохим*, он *серьёзно ранен*: -2 на все действия. Когда падает до *ужасного*, он получает -3 на все действия или *недееспособен*, если ГМ предпочитает играть таким образом.

Поглощение урона ниже *ужасного* означает, что он по меньшей мере *недееспособен*, но может быть и хуже.

(Для персонажей с *посредственным* или более низким поглощением урона, эти уровни затрагивают их только когда они получили урон. Таким образом, невредимый персонаж с *посредственным* поглощением урона не получает -1 ко всем действиям. Однако, если он получит хотя бы один удар, у него будет *плохое* поглощение урона и -2 ко всем действиям.)

Исцеление в такой системе не может повысить поглощение урона выше неповрежденного уровня персонажа - его можно поднять только через развитие персонажа (См. Часть 5).

Более подробный метод требует места на листе персонажа для записи ран. Это будет выглядеть так:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Раны:	<i>Царапина</i>	<i>Ранен</i>	<i>Тяжело Ранен</i>	<i>Недееспособен</i>	<i>При Смерти</i>
	[] [] []	[]	[]	[]	[]

Числа над уровнями ран обсуждались в разделе 4.55, Определение уровня ранения. Ячейки под уровнями ран показывают, сколько ран каждого типа может получить боец. Когда рана получена, отметьте соответствующую ячейку.

Пример: персонаж *тяжело ранен* в первом раунде боя. Лист персонажа будет выглядеть следующим образом:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Раны:	<i>Царапина</i>	<i>Ранен</i>	<i>Тяжело Ранен</i>	<i>Недееспособен</i>	<i>При Смерти</i>
	[] [] []	[]	[x]	[]	[]

Этот персонаж получает -2 ко всем навыкам с того момента, как он *тяжело ранен*.

Если затем он будет *ранен*, он должен отметить это следующим образом:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Раны:	<i>Царапина</i>	<i>Ранен</i>	<i>Тяжело Ранен</i>	<i>Недееспособен</i>	<i>При Смерти</i>
	[] [] []	[x]	[x]	[]	[]

Этот персонаж всё ещё имеет -2 ко всем навыкам. То, что он *ранен* не складывается с тем, что он *тяжело ранен*; учитывается только штраф от наиболее тяжёлых ранений.

Если нет свободной ячейки для полученной раны, то персонаж получает следующее более высокое ранение, для которого есть свободная ячейка.

Если персонаж упомянутый выше, для примера, снова *ранен*, мы видим, что нет свободных ячеек ни для состояния *ранение*, ни для состояния *тяжелое ранение* и мы переходим в *недееспособен*: теперь персонаж недееспособен, и его лист теперь выглядит так:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Раны:	<i>Царапина</i>	<i>Ранен</i>	<i>Тяжело Ранен</i>	<i>Недееспособен</i>	<i>При Смерти</i>
	[] [] []	[x]	[x]	[P]	[]

Обратите внимание, что "P" написано под значением *недееспособен*. Персонаж действительно *недееспособен*, он не может больше сражаться, но с точки зрения лечения (и получения шрамов) он получил только два *ранения* и одно *тяжёлое ранение* - никакой раны, приводящей к *недееспособности* от одного удара. Если учесть, что ранения приводящие к *недееспособности* тяжелее лечить, это важно.

Другим примером может послужить персонаж, который после двух *тяжёлых ранений* - *недееспособен*, даже без получения какого-либо другого урона, так как это следующий более высокий уровень ранения.

Заметьте также, что три ячейки предоставляются под *царапины*. Любой ГМ может настроить это под себя, конечно же. Новые *царапины* не создадут более серьёзного *ранения* до тех пор, пока боец не получит четвёртую *царапину*. Как опциональное правило, *царапины* никогда не повышают уровень ранения выше уровня *тяжёлое ранение*, как много персонаж бы их не получил. ГМу не следует использовать это правило, когда ИП дерутся против монстра огромного масштаба. В противном случае, они ни за что не смогут убить существо, если самые тяжёлые повреждения, какие они могут ему нанести, это *царапины*.

Прогрессия ранений выше подходит для более реалистичной кампании. Для более кинематографичной кампании (особенно без магического или научнофантастического лечения), добавьте дополнительную ячейку для состояний *царапина*, *ранен* и, возможно, *тяжело ранен*: более слабые удары будут накапливаться не так быстро, чтобы помешать персонажу. Умеренно-кинематографичный лист персонажа выглядит так:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Раны:	<i>Царапина</i>	<i>Ранен</i>	<i>Тяжело Ранен</i>	<i>Недееспособен</i>	<i>При Смерти</i>
	[] [] [] []	[] []	[]	[]	[]

Для игры эпического масштаба не будет чем-то из ряда вон выходящим, добавить 2 дополнительные ячейки для состояний *ранение* и *тяжелое ранение*.

Имейте ввиду, что добавление ячеек может существенно увеличить продолжительность боя.

Никогда не добавляйте ячейки НИПам категории "пушечное мясо", но вы можете захотеть добавить их важным НИПам. По факту, НИПам-пешкам не нужна даже вышеуказанная система. Простая трёхступенчатая система из "*невредим*, *ранен*, *выбит-из-сражения*" достаточно хороша для большинства из них. Просто сделайте отметку под именем НИПа когда он *ранен* и вычеркните название когда *выбит-из-сражения*.

4.58 Нечеловеческие масштабы в бою

Масштаб силы атакующего добавляется к его наступательным факторам урона, а масштаб массы защищающегося добавляется в его оборонительные факторы. Если вы сражаетесь с существами слабее, чем люди, то вспомните, что вы узнали в школе о добавлении и вычитании отрицательных чисел ...

Броня и оружие влияют на урон обычным образом, так как они масштабируются до тех, кто их использует. Попадания превращаются в *царапины*, *ранения* и т. д., как обычно - см. раздел 4.55, Определение уровня ранения.

Однако, в системе численных значений ранений, чрезвычайно маленький персонаж вряд ли сможет ранить кого-то крупного. ГМ может позволить одному-двум единицам урона достигнуть цели, если маленький персонаж получит критический успех. Также возможны ядовитые стрелы и копыя: маленький персонаж может нацелиться на стыки доспехов и должен всего лишь пробить кожу, чтобы ввести яд.

Кроме того, эта система рассматривает масштаб массы как броню, что не совсем точно. В действительности маленький противник может постепенно истерзать более крупного бойца, тогда как каждая рана по-отдельности будет слишком малой для нанесения ощутимого урона по крупномасштабному противнику. Чтобы отразить множество небольших ран, которые постепенно наносятся крупному противнику, разрешите бросок кубов на урон, когда масштаб не позволяет ударам наносить какие-либо повреждения - это тот случай, когда масштаб является единственной разницей между получением *царапины* и отсутствием ущерба в принципе. См. раздел 4.61 Бросок кубиков на урон.

Существует также игнорирующее размер оружие, такое как китобойные гарпуны и слоновьи ружья. Они не имеют значительных показателей урона: если выстрел из них попадает в цель, то просто уменьшайте значение масштаба в два раза, или вообще игнорируйте его. Конечно, если такое оружие применяется к человеку, то оно будет иметь действительно мощный модификатор урона ...

Примеры боя: В следующих примерах масштаб силы каждого бойца равна его масштабу массы, но не масштабу его противника. (Например, масштаб силы Уилбера и его масштаб массы равны 0.) Также предполагается, что ГМ не использует опциональный бросок урона, который мог бы изменить урон, во всех трех обсуждаемых сражениях.

Первый пример: Уилбур, человек, рыцарь с мечом, атакует дракона.

Уилбур обладает довольно порядочным наступательным фактором урона, равным +6:

Отличная сила: +2

Двуручный меч: +4 (+3 за размер, +1 за остроту)

Масштаб: +0

Оборонительный фактор урона дракона равен +8:

Нормальное поглощение урона: +0

Жесткая шкура: +2

Масштаб: +6

Следовательно фактор урона Уилбура против дракона составляет $6 - 8 = -2$.

Если Уилбур поразит дракона с относительной степенью +3, то наносит $3 - 2 = 1$ единицу урона. Учитывая его силу, оружие и величину успеха, это будет серьезным ударом для человека, даже если он носит доспехи. Но его противник не является человеком. Только одна единица преодолевает масштаб дракона и его жесткую шкуру. ГМ отмечает дракону *царапину*, и бой продолжается. Поскольку для главного НИП есть три поля *царапин*, Уилбуру придется повторить это ещё трижды, прежде чем он, наконец, нанесёт *ранение* дракону. Ему может понадобиться помощь, или ему придётся вернуться за своим волшебным мечом.

Второй пример: Шеба, женщина-воин, только что ударила МакМертри, крошечного лепрекона.

Наступательный фактор урона Шебы равен +1:

Нормальная сила: +0

Навык безоружного боя, с учётом массивных ботинок: +1

Масштаб: +0

(Навык боевого искусства Шебы обычно даёт +0 к урону, и сапоги обычно дают +0. Однако ГМ решает, что вместе они дадут +1.)

Оборонительный фактор урона МакМертри равен -3:

Лёгкая кожаная броня: +1

Нормальное поглощение урона: +0

Масштаб: -4.

Фактор урона Шебы против МакМертри равен $1 - (-3) = +4$. (Вычитание отрицательного числа означает, что вы добавляете такое же, но положительное значение.)

Если Шеба выигрывает первый раунд боя с относительным уровнем +2, она набирает в сумме $4 + 2 = 6$ единиц. Игрок МакМертри находит 6 на таблице ранений в листе своего персонажа: *тяжело ранен* — у него -2 для следующего боевого раунда, и если она ударит снова, то он в серьезной опасности.

Третий пример: Фионн, друг МакМертри, теперь замахнулся своей дубовой дубиной на колена Шебы.

Наступательный фактор урона Фионна равен -1 :

Хорошая сила: $+1$

Дубинка: $+2$ (среднего размера по отношению к Фионну, не острая)

Масштаб: -4

Оборонительный фактор урона Шебы равен $+2$:

Тяжёлая кожаная броня: $+2$

Масштаб: $+0$

Фактор урона Фионна против Шебы $-1-2 = -3$.

Если Фионн побеждает на $+3$, что является сильным ударом, то он складывает $-3 + 3 = 0$. К сожалению для Фионна, она не получает повреждений от превосходно поставленного удара.

Фионну следует побыстрее придумать какую-нибудь другую стратегию. К счастью для Фионна, он знает кое-какую магию, и если он сможет уклониться хотя бы от одного удара от Шебы, то позволит познать ей на собственном опыте, почему лучше не враждовать с мелким народцем...

4.6 Вариации ранений

В этом разделе представлены некоторые из простых вариантов определения ран. В Fudge возможно множество вариантов, и этот список не должен считаться официальным или исчерпывающим. Они включены для возможного использования, но также и для того, чтобы вдохновить ГМов на создание своих собственных вариантов.

4.61 Бросок кубиков на урон

Хотя бросок на урон не является обязательным, он рекомендуется если вы используете численные факторы урона. Это связано с тем, что факторы урона обычно фиксируются для всего боя, и процесс, как правило, "застаивается". Это также позволит крошечному бойцу иметь шанс получить удовлетворительный результат в бою против крупного врага.

Существует много возможных способов использования броска кубиков на урон.

Можно было бы бросить один кубик Fudge для результата -1 , 0 , или $+1$. Это может быть добавлено к фактору урона, или, более расширенно, к фактическому уровню раны.

Например, если боец наносит 4 единицы урона, то обычно это равно результату *ранен*. Однако, если выпадет $+1$ на 1dF, это может дать результат $+5$ (если добавлять к фактору урона), что приводит к результату *тяжело ранен*. Однако, -1 не изменит рану: это снизит результат до 3, что по-прежнему является результатом *ранен*. Но если ГМ использует 1dF для изменения уровня ранения, то -1 изменяет результат на *царапину*, так как это на один уровень ниже *ранен*.

Вместо отдельного броска урона можно просто использовать броски кубиков, используемые для решения оппозиционного действия. Если атакующий побеждает с четным броском (-4 , -2 , 0 , $+2$, $+4$), добавьте единицу к его наступательному фактору. Если он побеждает с нечетным результатом (-3 , -1 , $+1$, $+3$), его наступательный фактор остается неизменным. Сделайте то же самое для защищающегося, за исключением того, что это влияет на его оборонительный фактор. Эта система поможет защищающемуся в 25% случаев, атакующему в 25% случаев и не будет влиять на результат урона в остальных 50% случаев.

Пример: Защищающийся проигрывает боевой раунд, но бросает кубы точно на свой уровень навыка (бросок кубов на 0): что добавляет единицу к его оборонительному фактору урона. Атакующий побеждает со своим броском кубов на $+3$: его наступательный фактор урона не изменяется. Итоговое количество урона уменьшено на единицу - защищающийся, хотя и проиграл раунд, смог уклониться от удара влево, в то время как атакующий целился направо, например. Он все еще может быть ранен, но сохранил при этом свои жизненно важные органы, уйдя с направления атаки.

Эта система может также применяться к уровням ранений вместо фактора урона.

Более сложная система использует ситуационный бросок (результат от -4 до $+4$, не основанный на какой-либо черте) и добавляет его к рассчитанному числу урона (число над уровнем раны), как показано в разделе 4.55, Определение уровня ранения. Итоговый отрицательный урон считается нулевым.

ГМ может пожелать применить некоторые ограничения к броску урона, чтобы ограничить слишком безумные результаты.

Например:

1. Если вычисленный урон положительный, то бросок урона не может его превышать. То есть, если вычисленный урон равен $+2$, любой бросок урона $+3$ или $+4$ рассматривается как $+2$, давая в итоге 4 единицы урона.

2. Если вычисленный урон положительный, то итоговый урон не может быть меньше $+1$.

3. Если вычисленный урон отрицателен или равен нулю, итоговый урон может быть увеличен броском урона максимум до +1.

Первый пример: Вычисленный урон равен -2 за счет брони и масштаба. В этом случае потребуется бросок кубика +3 или +4, чтобы ранить защищающегося, и тогда получим только 1 единицу вычисленного урона: *царапина*.

Второй пример: Вычисленный урон равен +2 (*царапина*). Бросок урона от +2 до +4 приводит к итоговому урону в четыре единицы, так как вычисленный урон не может быть увеличен более чем вдвое броском урона. Результат броска урона +1 дает итоговый урон в три единицы, в то время как бросок урона 0 приводит к двум единицам итогового урона. Любые отрицательные результаты бросков приводит к одной единице итогового урона, так как положительный рассчитанный урон не может быть понижен броском урона меньше единицы.

Для простоты, конечно, ГМ может просто игнорировать ограничения и позволить броску урона быть где-то между -4 и +4, просто по тому, как фишка ляжет...

Возможны и многие другие варианты бросков урона - здесь они приведены только в качестве примеров для ГМа.

4.62 Оглушение, нокаут и ослабленные удары

Игрок может объявить, что его персонаж пытается оглушить или нокаутировать противника, а не нанести ему урон. Например, можно это сделать ударив плоскостью лезвия вместо режущей кромки. Урон участвует обычным образом, но любой нанесенный урон не ранит противника: вместо этого он оглушает его.

В этом случае результат *ранен* называется "оглушён" - оглушённый персонаж не может атаковать или использовать тотальную защиту, и находится в состоянии с -1 для защиты, но только на один ход боя. Однако результат *оглушён* остается на листе персонажа: то есть второй результат *оглушён*, даже если он нанесён через промежуток времени, более одного раунда боя, после первого, заставит персонажа стать *сильно оглушённым*. (*Оглушение* лечится так же, как и *царапины*: завершает своё действие после окончания сражения.)

Тяжело ранен в оглушающей атаке называется вместо этого "сильно оглушён": запрещает атаковать и даёт -2 ко всем действиям на два боевых раунда.

Состояние *недееспособен* или хуже, когда вы наносите оглушающий урон, приводит к нокауту. Выбитый персонаж не нуждается в лечении, чтобы восстановиться до полного здоровья, только время. (Только суровый ГМ стал бы выполнять бросок на проверку повреждения головного мозга - ведь это игра, а не реальность.)

ГМ может просто решить, что успешный *хороший* удар (или лучше) в голову автоматически нокаутирует кого-то. Разумеется, в оппозиционном действии, *хороший* удар должен также победить в бою.

Также, игрок может выбрать, чтобы его персонаж уменьшил урон в любой атаке. Это известно как «ослабление удара», даже если вы используете меч. Это обычно происходит в поединках чести, где бой ведётся до первой крови, а убийство противника будет осуждено как преступление. *Царапина* выиграет дуэль первой крови - нет необходимости наносить *ранение* кому-либо.

Чтобы ослабить удар, просто объявите максимальный уровень ранения, который вы нанесёте, если преуспеее.

Например, фехтовальщик может сказать, что он собирается нанести *царапину*. В этом случае, даже если он победит в оппозиционном действии на +8 и добавит +3 за счёт своего меча, худшее, что он может сделать, это нанести своему врагу порез. Он просто пытался нанести *царапину* - но *царапины* с таким результатом, должно быть, имеют форму буквы «Z»!

4.63 Минимальный-средний-максимальный бросок кубов

Эта система определения ранений не претендует на реалистичность, и может привести к неожиданным результатам. Но она быстрая, легкая и весьма забавная, и поэтому хорошо работает в определенном стиле игр.

Эта система требует 3d6 для броска урона, даже если используется 4dF для оцифровки действия.

Кратко: бросьте 3d6, когда потребуется бросок на урон. Однако, вероятно, вы будете считать результат только одного из кубов: минимальное значение (Мин), среднее значение (Сред) или максимальное значение (Макс) в зависимости от фактора урона и относительного уровня. Чем больше фактор урона и/или относительный уровень, тем большее значение из выпавших d6 вы используете в качестве результата.

Если используется система Мин-Сред-Макс, используйте отслеживание ранений на листе персонажа, указанное в Разделе 4.57, Запись ранений:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
--	-----	-----	-----	-----	----

Раны:	<i>Царапина</i>	<i>Ранен</i>	<i>Тяжело Ранен</i>	<i>Недееспособен</i>	<i>При Смерти</i>
	[] [] []	[]	[]	[]	[]

Здесь использованы наступательные и оборонительные факторы урона, перечисленные в разделе 4.54, Пример списка факторов ранений. Однако они не добавляются к относительному уровню. Вместо этого просто выведите итоговый фактор урона как обычно: (сила атакующего + масштаб + оружие) минус (поглощение урона защищающегося + масштаб + броня). Каждый игрок должен записать это число для сражения, сразу же как оно стало известно.

Перед началом игры ГМ решает, насколько важны фактор урона и относительный уровень в определении тяжести раны. Нижеследующая таблица рекомендуется в качестве отправной точки; ГМ может отрегулировать её так, как считает нужным:

Фактор урона	Бонус	Отн. уровень
<0	-1	-
0,1,2	0	2,3
3,4,5	+1	4,5
6+	+2	6+

Например, фактор урона 3 имеет бонус +1 к выбору значения куба, в то время как у относительного уровня 3 бонус к выбору значения равен 0. ГМ может взимать штраф -2, если фактор урона значительно ниже нуля (-5 или меньше).

Так как правила по задеванию используются без изменений в этой системе, нет значения в списке для относительной степени менее 2.

Чтобы получить итоговый бонус, добавьте бонус за фактор урона к бонусу за относительный уровень. Пример: Персонаж имеет фактор урона +3 (бонус: +1) и относительный уровень +5 (бонус: +1). Его итоговый бонус для этого раунда боя +2.

Что представляют собой эти бонусы?

Итоговый "бонус" меньше нуля означает, что никакой ущерб невозможен - даже не бросайте кубы. В противном случае найдите итоговый бонус в следующей таблице:

Итоговый бонус	Куб для учёта
0	Мин
1	Сред
2	Макс
3	Сложить Макс+Мин
4	Сложить все

Мин = наименьший куб. Сред = средний куб. Макс = наибольший куб.

Среднее значение - значение между наибольшим и наименьшим. Оно может быть тем же, что и максимальное или минимальное, например, если выпало 2, 4, 4: Мин = 2, Сред = 4, Макс = 4. Тройной результат означает Мин = Сред = Макс. (Пожалуйста, считывайте среднее значение - это не обязательно значение куба, физически находящегося между двумя другими на столе.)

Как только вы определили, показатель какого куба выбрать, сравните его с числами над уровнями ранений. Например, при броске 1, 3, 5, Мин = 1 (*царапина*), Сред = 3 (*ранен*) и Макс = 5 (*тяжело ранен*). Однако, вы выбираете только один из этих результатов, не все три.

При наличии трех или более бонусов добавьте соответствующие кубы, как указано в таблице. Для результатов, превышающих 9, ГМ имеет право напрямую убить получившего урон или просто оставить его как при результате "*При смерти*", в зависимости от ситуации.

Таблицы не являются обязательными к применению и являются лишь ориентирами. Основная мысль состоит в том, чтобы выбрать Сред, если у атакующего есть либо приличный фактор урона, либо приличный относительный уровень; выбрать Мин, если он не имеет ни того, ни другого; и выбрать Макс, если у него есть и то, и другое. Все остальные значения получены на основе этой простой идеи. Таким образом, ГМ может игнорировать все таблицы, и имея в голове эту идею, просто прикинуть на глаз какой кубик следует выбрать.

Например, ГМ может сказать: "Воу! Ты только что попал ему по лбу, в то время как он наступил в ведро, оставленное поспешно убегающим дворником. Хороший удар - он падает на спину. Для урона брось 3d6 и выбери Макс!"

Так могло бы получиться в описательной игре, в которой игроки описывают действия своих персонажей в подробных деталях.

Пример Мин-Сред-Макс системы:

Доблестная Рейчел сражается с злодейским Арчи. Масштаб обоих равен 0, поэтому он не будет упоминаться.

Рейчел:

Дубина с железным наконечником: +2

Сила *нормально*: +0
 Наступательный фактор урона: +2
 Лёгкая кожаная броня: +1
 Поглощение урона *хорошо*: +1
 Оборонительный фактор урона: +2
 Арчи:
 Двуручный меч: +4
 Сила *отличная*: +2
 Атакующий фактор повреждений: +6
 Тяжёлый кожаный доспех: +2
 Поглощение урона *нормально*: +0
 Оборонительный фактор урона +2

Таким образом, фактор урона Рейчел $2-2 = 0$. Она не получает бонуса.
 Фактор урона Арчи $6-2 = 4$. Согласно таблице выше, он получает бонус +1.

В первом раунде Рейчел выигрывает на +2, ударяя Арчи по ребрам. Относительный уровень +2 не даёт никакого бонуса (и она ничего не получает от её фактора урона), поэтому Рейчел выбирает Мин. Она бросает 3д6 и получает удачные: 3, 5 и 6. Мин равен 3: она наносит *ранение* Арчи, который теперь в -1 и вычёркивает свою ячейку *ранен*.

Во втором раунде, Арчи удается победить с задеванием: относительная степень +1. Даже не считайте бонус в этом случае - используйте правила по задеванию без изменений из раздела 4.56, Задевание. Его фактор урона всего 4, поэтому он наносит Рейчел *царапину*.

В третьем раунде Арчи весьма неплох: он выигрывает +4, чем ставит Рейчел на место! Теперь он получает два бонуса: один от его фактора урона и один от его относительного уровня: он будет выбирать Макс куб. Но карма Арчи требует капитального ремонта: он бросает 1, 2 и 3. Рейчел всего лишь *ранена*, и ГМ вычёркивает ячейку *ранения*.

Рейчел проводит тотальную атаку в следующем раунде, и с +1 к попаданию получает преимущество над Арчи в целых +6! Она получает два бонуса за столь высокий относительный уровень, выбирает Макс куб и получает +1 к броску урона для тотальной атаки.

(Обратите внимание, что это +1 к результату броска, а не +1 к бонусу выбора значения броска.) ГМ бросает 1, 4, 6. Она выбирает Макс и добавляет 1, получая в итоге 7. Читая таблицу ранений на листе персонажа, она видит, что это *недееспособен*, и заявляет, что посох Рейчел только что врезал по переносице Арчи, возможно, нанёс серьёзный урон и, по крайней мере, выбивая его из этой битвы ...

Для более эпичной игры, где важно иметь возможность вывести персонажа из строя одним ударом, используйте следующую линейку учёта ранений на листе персонажа:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Раны:	<i>Царапина</i>	<i>Ранен</i>	<i>Тяжело Ранен</i>	<i>Недееспособен</i>	<i>При Смерти</i>
	[] [] []	[] []	[] []	[]	[]

Дополнительные ячейки ранений соответствуют игре в эпичном стиле, но не являются обязательными.

4.64 Смерть ИП

Иногда кубы пытаются убить ИП. В большинстве кампаний смерть ИП не должна происходить из-за плохого броска кубов, а только в том случае, если действия персонажа были действительно самоотверженными или глупыми, чтобы оправдать смерть.

Представлены три метода предотвращения случайной смерти ИП. Их можно использовать по отдельности, или вместе, или не использовать вовсе. Они не должны использоваться для заурядных НИП, но могут быть использованы для важных. Правило «автоматическая смерть» из раздела 4.51 Уровни ранений имеет приоритет над этими предложениями.

1. Один персонаж не может получить более трех уровней раны за один удар. Например, невредимый персонаж может получить *царапину*, *ранение* или *тяжелое ранение* одним ударом, но любые лишние единицы урона за его пределами будут потеряны. *Раненый* персонаж может пройти весь путь до состояния *при смерти* за один удар, но не может быть убит сразу же.

2. Персонаж не может оказаться *при смерти*, только если он не начал боевой раунд в состоянии *недееспособен*. Это проще для отслеживания, чем первая система, и предполагает, что существует большая разница между тяжелой раной и смертельной раной. Вероятно, на самом деле это не так, но правило не обязано быть реалистичным: это делает ИП более героическими, чем в реальной жизни.

3. Игрок может потратить фишку Fudge (Раздел 1.36), чтобы превратить смертельную рану в просто серьёзную.

4.65 Технологические уровни как Масштаб

Технологические различия между оружием и броней, по желанию ГМа, могут быть выражены как масштаб. Вместо того, чтобы точно определить, сколько мега-урона наносит транsvибрационный субнейральный пульверизатор, ГМ может просто сказать: "Это оружие того же технологического уровня, что и броня защищающегося, поэтому оно оказывает на неё такое же влияние, как современный пистолет на кевлар." Однако, если использовать его против кого-то, кто носит кевлар, транsvибрационный субнейральный пульверизатор причинит много-много урона - ведь кевлар не был предназначен для того, чтобы противостоять подобному типу повреждений.

В принципе, нет большой разницы между уколom меча или попаданием калибра .38 в почку голого человека, или использованием трансекторного субнейрального пульверизатора по той же почке: голый человек не очень хорошо сопротивляется урону от большинства видов оружия. Латные доспехи хорошо останавливают меч, но не замедляют пулю калибра .38 настолько, чтобы сильно помочь, — разве что изменят траекторию, то есть помешают пуле попасть точно в почку. Вероятно они совсем не спасут от пульверизатора, но может быть что-то другое: ГМ должен будет решить, какое влияние это оружие окажет на подобный вид брони.

Концепция технологических уровней в качестве масштаба приходит в действие только тогда, когда оружие одной технологической эры используется против брони другой технологической эры. В этом случае мастер может добавить произвольную разницу в масштабе к оружию, или к броне, в зависимости от того, что находится на более высоком техническом уровне. Здесь не делается попыток точно оценить уровень технологий. Этот раздел - всего лишь пицца для размышлений.

4.7 Примеры боёв и ранений

В этом примере используются численные наступательные и оборонительные факторы из раздела 4.54 Пример списка факторов ранений. Также используется бросок на урон: вариант 4dF с тремя перечисленными ограничениями.

Два оппонента - средневековые воины Снорри и Брунхильд. Бой происходит в баре, который быстро пустеет сразу же после того, как бойцы извлекли оружие. Никто не заметил, что сын хозяина гостиницы ушел гораздо раньше этого, ещё когда воинственный Снорри обменивался оскорблениями с гордым Брунхильдом. Оба бойца являются людьми (масштаб 0), поэтому масштаб не учитывается.

Снорри:

Навык меч: *отличный*

Нет щита

Сила: *хорошо* (+1)

Оружие: Магический меч (+2 за размер, +1 за Остроту, +1 за Магию = +4)

Наступательный фактор урона: +5

Поглощение урона: *хорошо* (+1)

Броня: Тяжелый кожаный доспех (+2)

Оборонительный фактор урона: +3

Брунхильд:

Навык топор: *хороший*

Щит: Средний (-1 к навыку владения оружием для противника)

Сила: *отлично* (+2)

Оружие: Топор (+2 за размер, +1 за Остроту = +3)

Наступательный фактор урона: (+5)

Поглощение урона: *нормально* (+0)

Броня: Тяжелый кожаный доспех (+2)

Оборонительный фактор урона: (+2)

Фактор урона Снорри против Брунхильда: $5-2 = +3$

Фактор урона Брунхильда против Снорри: $5-3 = +2$

На время этого боя навык Снорри уменьшен до *хорошо* щитом Брунхильда - см. раздел 4.31, Модификаторы ближнего боя.

В первом раунде Снорри получает *отличный* результат для своего навыка владения оружием (бросок кубика = +1), а Брунхильд получает *нормальный* результат (бросок кубика = -1). Снорри побеждает с относительным уровнем +2. Добавляется фактор урона Снорри +3, приводя к урону +5. Заглянув на лист персонажа замечаем, что результат +5 соответствует состоянию *тяжело ранен* - до броска за урон.

Мастер требует бросок на урон, поэтому игрок Снорри бросает кубы: результат -2, что весьма плохо. Это приведет к урону в 3 единицы. Поскольку Брунхильд является НИП, ГМ смотрит на схему ран на своем листе персонажа и находит 3: *ранен*. ГМ вычёркивает ячейку под словом *ранен*, и начинается следующий раунд сражения. Теперь Брунхильд получает -1 для оставшейся части боя.

Во втором раунде оба бойца получают результаты *хорошо* — ничья. ГМ описывает это как обмен ударами, которые парируются или блокируются, пока бойцы кружат вокруг друг друга. ГМ сообщает, что прошедшие пять секунд были потрачены на этот раунд.

В третьем раунде Снорри получает *отличный* результат, а Брунхильд только *хороший* — Снорри снова попал. Поскольку относительная степень +1, это задевание. ГМ допускает бросок куба на урон при задевании, но не дает ему изменить результат более чем на один уровень. Фактор урона Снорри +3 обычно означает *царапину* при задевании.

Снорри выбрасывает 0 на урон, так что ГМ вычёркивает ячейку *царапина* на листе персонажа Брунхильда.

В четвертом раунде Снорри решает добить *раненого* Брунхильда одним ударом: он проводит тотальную атаку, что дает ему модификатор +1 для его навыка, и +1 к урону если он победит. Брунхильд решил опробовать ситуационное преимущество: он проводит этот раунд в тотальной защите, надеясь найти способ получить преимущество над Снорри для пятого раунда. Брунхильд получает модификатор +2 к его навыку в этом ходу, но не может навредить Снорри, если победит. Снорри получает результат *отлично* с учётом его +1 за тотальную атаку, и Брунхильд также получает *отличный* результат. В обычном случае, Снорри проиграл бы боевой раунд (проводящие тотальную атаку проигрывают при ничьей), но тотальная защита Брунхильда означает, что он не наносит никаких ударов по Снорри, просто отбивая его атаку.

Мастер требует *хорошего* броска восприятия от Брунхильда, чтобы определить ситуационное преимущество. Его атрибут восприятия равен *отлично*, поэтому он с лёгкостью выполняет это. Он замечает на полу напиток, разлитый ранее сбежавшим клиентом. Так как в этом раунде он успешно защитился, ГМ сообщает, что Брунхильд уводит Снорри в скользкую лужу на один раунд.

В пятом раунде, ГМ дает Снорри -1 к навыку (снижая до *нормально*) за плохую опору. Снорри пытается выполнить обычную атаку, и Брунхильд, раненный, отчаянный, и чувствующий, что это может быть его единственный шанс, теперь пытается совершить тотальную атаку: +1 к его навыку, повышая его с *нормально*, учитывающего ранение, до эффективного показателя *хорошо*. Брунхильд выбрасывает результат *отлично*, а Снорри получает только *хорошо*: Брунхильд выигрывает этот раунд с +1.

Так как он совершал тотальную атаку, то он получает бонус +1 к урону. Это влияет на задевание, так что его обычный результат *царапина* (для задевания) увеличивается до *ранен*. Он делает бросок урона на 0, поэтому Снорри теперь *ранен*: с -1 пока не вылечится.

В этот момент бой прерывается городскими стражниками, которых предупредил сын хозяина гостиницы. Снорри и Брунхильд отводятся в отдельные камеры. Они, вероятно, только рады такому выходу из потенциально смертельной дуэли...

4.8 Лечение

Раны излечиваются медицинским навыком или сверхъестественной способностью.

Царапины слишком незначительны, чтобы требовать броска на навык лечения (хотя, чтобы царапина зажила лучше, можно чмокнуть ранку...). *Царапины* обычно стираются после битвы, при условии, что у персонажей есть пять или десять минут, чтобы позаботиться о них. Разумеется, какой-нибудь ГМ может принять иное решение: они могут задержаться на день или два.

Хороший результат медицинского навыка исцеляет все раны на один уровень (от *ранен* до здорового состояния, от *тяжело ранен* до *ранен*, и т.д.). (*Царапины* не считаются уровнем с точки зрения лечения. То есть, лечение состояния *ранен* на один уровень приводит к полному выздоровлению.) *Отличный* результат исцеляет все раны на два уровня, а *великолепный* результат исцеляет на три уровня.

Исцеление реалистичными медицинскими навыками требует времени: успех броска всего лишь гарантирует заживление ран, при условии достаточного отдыха. Сколько времени это займет, зависит от технологического уровня сеттинга игры и от ГМа. (Один день на одну обработанную рану - чрезвычайно быстрое заживление, но может быть уместен для игры в эпическом стиле. Аналогично, одна минута на исцеляемую волшебством рану - тоже довольно быстро.) ГМ также решает, откроется ли рана до окончания периода лечения при активной деятельности.

Пример: персонаж с тремя ранами (два результата *ранен* и один *тяжело ранен*) лечится результатом броска *хорошо*. После соответствующего времени два *ранения* будут полностью излечены, в то время как *тяжелое ранение* станет *ранением* (и принесёт модификатор -1 как таковой).

В противном случае, раны заживают самостоятельно на один уровень раны в неделю отдыха - или дольше, если ГМ больше придерживается реализма. То есть, после недели отдыха, *недееспособный* персонаж становится *тяжело раненным*, и т.д. ГМ может также потребовать успешный бросок атрибута телосложение: *нормальный* уровень сложности для состояния *ранен*, *хороший* уровень сложности для *тяжело ранен*, и *отличный* уровень сложности для

недееспособен. Неудачный бросок замедляет процесс лечения. Тому, кто *при смерти* потребуется много времени на выздоровление, даже с помощью магического или высокотехнологичного исцеления.

5 Развитие персонажа

Поиграв немного, а возможно и каждую сессию, игрок захочет, чтобы персонаж вырос в способностях. На этом этапе развивающийся персонаж может превысить установленные ГМом начальные пределы навыка (например, один *великолепно*, три *отлично*). Существует два способа управления развитием персонажа, или "опытом", как его часто называют.

5.1 Субъективное развитие персонажа

Когда игрок чувствует, что персонаж достаточно опытен, чтобы оправдать улучшение какой-либо черты (и он чувствует, что неплохо отыгрывает), то просит у ГМа разрешения повысить эту черту. Черта может быть поднята только на один уровень за раз. Чтобы поднять черту от показателя *хорошо* до *отлично*, её необходимо использовать намного больше, чем от *нормально* до *хорошо*, и так далее. Повысить навык должно быть легче, чем атрибут.

Или ГМ может просто наградить улучшением черты, которая по его мнению, заслуживает того, чтобы быть поднятой. В этих случаях никогда не происходит соответствующего сокращения другой черты - ведь это развитие персонажа, а не создание.

5.2 Объективное развитие персонажа

В системе объективного развития персонажа ГМ может награждать единицами опыта (ЕО), которые игрок может обменивать на своё усмотрение в соответствии со стоимостями:

Повышение навыка		
От:	До:	Стоимость:
<i>Ужасно</i>	<i>Плохо</i>	1ЕО
<i>Плохо</i>	<i>Посредственно</i>	1ЕО
<i>Посредственно</i>	<i>Нормально</i>	1ЕО
<i>Нормально</i>	<i>Хорошо</i>	2ЕО
<i>Хорошо</i>	<i>Отлично</i>	4ЕО
<i>Отлично</i>	<i>Великолепно</i>	8ЕО
<i>Великолепно</i>	<i>Легендарно</i>	16ЕО+разрешение ГМа
<i>Легендарно</i>	<i>Легендарно-2</i>	32ЕО+разрешение ГМа

Каждый дополнительный легендарный уровень: 50 ЕО + разрешение ГМа

- Повышение атрибута:

Тройная стоимость навыка того же уровня.

- Добавление преимущества:

6 ЕО (или больше) + разрешение ГМа.

- Добавление сверхъестественной способности:

12 ЕО (или больше) + разрешение ГМа.

Черта может быть повышена только на один уровень за раз.

ГМ может корректировать эти уровни по своему усмотрению и должен требовать, чтобы игрок мог повышать черты, которые в значительной мере использовались во время приключения. Если планируется длительная кампания, эти затраты на ЕО могут быть удвоены, чтобы обеспечить пространство для роста персонажа. Узкое определение навыков также гарантирует, что персонажи не станут слишком сильными чересчур быстро.

В качестве ориентира, хороший отыгрыш должен быть вознагражден от 1 до 3 ЕО за игровую сессию, верхний предел предлагается делать в 4ЕО для безупречной ролевой игры. Игроки могут сохранять ЕО столько, сколько захотят.

Уровни атрибутов могут влиять, или не влиять на вкладывание ЕО в навыки. Для простоты: Вы можете полностью игнорировать уровни атрибутов при повышении уровня навыка. Однако для большего реализма ГМ может добавить дополнительную плату +2 ЕО (или больше), если навык поднят выше соответствующего атрибута.

Пример: Травница Вайолет имеет *хороший* показатель интеллекта. Стоимость ЕО для повышения навыка знаток трав является *нормальной*, пока она не попытается поднять ее до показателя *отлично*, что выше ее естественного интеллекта. В этот момент она должна заплатить +2 ЕО сверх требуемого в таблице: 6 ЕО, чтобы поднять навык знаток трав до *отлично*, и еще 10 ЕО, чтобы поднять его до *великолепно*.

Это предложение рекомендуется только для развития персонажа, но не для создания персонажа. ГМ должен информировать игроков при создании персонажа, если эти правила действуют, чтобы они могли соответствующим образом планировать атрибуты своих персонажей.

5.3 Развитие через тренировку

Честно говоря, улучшение навыков с помощью ЕО не всегда выглядит реалистично. Игровая сессия может охватывать только несколько часов времени кампании. Предоставление персонажу возможности улучшить один или два разных навыка от *нормально* до *хорошо* за это время несколько надуманно. Но это удовольствие и психологическое удовлетворение для игроков, а поэтому рекомендуется.

В качестве альтернативы или в дополнение к описанным выше методам, ГМ может разрешить повышение черт через соответствующее количество времени обучения. Для этого потребуется найти учителя (который будет стоить денег) или найти соответствующую работу (которая может быть не полностью посвящена умению, которое вы хотите изучить, и, следовательно, займет больше времени). Также возможно научиться чему-то самому, но ГМ должен удвоить требуемое время. При использовании системы объективного развития персонажа ГМ может (а может и не) требовать, чтобы ЕО тратились таким образом, то есть вы не можете тратить ЕО, если не затрачиваете время на тренировку.

ГМ устанавливает время и затраты на обучение, а также трудности с поиском учителя. Учитель имеет два навыка, которые необходимо учитывать: преподавательский навык и соответствующий изучаемый навык. Игроку может потребоваться бросить кубы, чтобы посмотреть, насколько усердно персонаж изучил навык. Бросок кубика должен основываться на таком атрибуте, как например сила воли, рвение, мудрость, самодисциплина, мотивация, психика, интеллект и т.д. Если игрок может дать вескую причину, почему персонаж чрезвычайно мотивирован, в изучении этого навыка, мастер может дать до +2 к проверяемому навыку. ГМ может запросить единый бросок кубика или один бросок в неделю, месяц и т.д. Если требуется несколько бросков, по крайней мере половина из них должна быть успешной, чтобы навык был улучшен.

Пример: Билли Бластер, космический кадет, вернулся в Академию после своего первого дежурства. Он считает, что его *нормальный* навык владения лазерным пистолетом не соответствует стандартам. Он проводит шестинедельный курс обучения лазерному пистолету, который преподает инструктор, *великолепно* владеющий навыком стрельбы из лазера, и имеющий *отличный* навык преподавания. (Поскольку у Билли есть преимущество: служащий Космического Патруля -это бесплатное обучение для него) ГМ решает, что игроку Билли нужно сделать бросок на силу воли для каждого двухнедельного периода, чтобы увидеть, насколько он усерден в учебе. Если хотя бы два из трех бросков *посредственны* или лучше, Билли может поднять свой навык владения лазерным пистолетом от *нормального* до *хорошего*, учитывая продолжительность обучения и качество инструктора. Если бы тренировка была короче, или инструктор был хуже, ему понадобилось бы преобладание *нормальных* или даже *хороших* бросков, чтобы успешно повысить свой навык стрельбы из лазерного пистолета.

Помните, что намного легче улучшить навык от *плохого* до *посредственного*, чем от *отличного* до *великолепного*. Чтобы повысить уже высокий навык, требуется больше времени или более высокий уровень сложности при броске на волю.

6 Советы и примеры

6.1 Советы Мастеру и Конвертирование

Всегда помните, что главное в игре — получить удовольствие...

ГМ должен перевести по крайней мере одного из своих любимых персонажей в Fudge из любой системы, к которой он привык. Это даст ему хорошее представление о том, какие черты выбрать и сколько.

Fudge невероятно гибок, возможно, больше, чем любая другая система, в которую вы играли раньше. Как только вы перевели любимого персонажа, немного поэкспериментируйте с ним. Можете ли вы настроить его так, как вам хочется, возможно, таким образом, каким ваша предыдущая система не позволяла? Что, если вы разделите этот атрибут на два или три влияющих фактора - ух! Понимаете, он может быть умён в чем-то одном, но глуповат в другом; знаток в одних вещах, и невежда в других. Хм, слишком много атрибутов? Сделайте некоторые из них преимуществами, тогда с ними будет легче справиться. И так далее — получайте удовольствие!

Легко создать НИП, чтобы бросить вызов персонажам игроков, просто подсчитав уровни. Определите приблизительно - сколько уровней было потрачено на боевые навыки среднего игрового персонажа. Такое же количество боевых навыков НИП, должно дать в результате честный бой. Например, если ИП построены на 40 уровнях навыка и четырех свободных уровнях атрибутов, средний персонаж может иметь десять уровней непосредственно в боевых навыках. В этом случае банда головорезов с десятью уровнями боевых навыков на каждого персонажа и двумя уровнями атрибутов, вложенными в физические атрибуты у каждого, должна стать хорошим вызовом для игровых персонажей.

6.11 Советы по конвертации

Не рационально давать рекомендации по преобразованию каждой игровой системы в Fudge и обратно. Однако широко используются две системы измерения характеристик: градация 3-18 и процентная система. Хотя они и не используются одинаково (и есть много игр, которые не используют ни одну из этих систем), по-прежнему полезно обсудить конвертацию между такими системами и Fudge.

Стандартные черты градации 3-18 конвертируются следующим образом:

Уровень Fudge	Уровень 3-18
<i>Великолепно</i>	18+
<i>Отлично</i>	16-17
<i>Хорошо</i>	13-15
<i>Нормально</i>	9-12
<i>Посредственно</i>	6-8
<i>Плохо</i>	4-5
<i>Ужасно</i>	3 или меньше

Процентные черты конвертируются примерно следующим образом:

Уровень Fudge	Процентный Уровень
<i>Великолепно</i>	98-100
<i>Отлично</i>	91-97
<i>Хорошо</i>	71-90

Нормально	31-70
Посредственно	11-30
Плохо	4-10
Ужасно	1-3

6.12 Шаблоны

ГМ может создать шаблон персонажа для игроков. Это может помочь игроку сделать своего первого персонажа в Fudge или позволить игрокам, привыкшим к играм с системой классов персонажей, чувствовать себя как дома. Однако, он должен допускать индивидуально разработанных персонажей, для игроков, которые чувствуют себя ограниченными классами персонажей.

"Ограничения ГМа" и список атрибутов в начале каждого примера листа персонажа из Раздела 6.3 являются шаблонами. ГМ может раздавать листы персонажей с атрибутами и ограничениями, уже напечатанными на них. Это может сопровождаться копией списка примеров навыков из раздела 1.32 Навыки и, возможно, списками примеров преимуществ и недостатков из разделов 1.33 (Преимущества) и 1.34 (Недостатки). Тогда игроки могут создавать персонажей с минимальными трудностями.

Для большей подробности ГМ фактически может создать шаблоны классов для персонажей. В качестве примера, знакомого многим игрокам, ГМ может иметь рекомендации для игроков, желающих сыграть фэнтезийным бойцом, или магом, или клириком, или вором, и т.д. ГМ может установить стандарты минимальных атрибутов для каждого класса, рекомендуемые преимущества и минимальные уровни навыков.

Шаблоны могут быть настроены не только для фэнтези, но и для любого жанра. У вас могут быть рекомендации для создания типичного персонажа-ученого, или полицейского, или исследователя психических феноменов, или королевского мушкетера и т.д.

См. разделы 6.41, Шаблон рейнджера, и 6.42, Широкий классовый шаблон для примеров.

Другой тип шаблона показывает игроку врождённые способности и ограничения фэнтезийной или научно-фантастической расы. См. пример персонажа Сайхук (раздел 6.342), для научно-фантастической, и раздел 6.43, Керкоп для фэнтезийной расы.

6.2 Пример листа персонажа

Конечно, листом персонажа может быть любой клочок бумаги. Тем не менее, удобно включать прогрессию уровня черт, и начальные ограничения ГМа, если таковые имеются, например 1 *великолепный* навык, 3 *отличных*, доступность магии и т.д.

По умолчанию:	ЕО	Имя персонажа: _____ Игрок: _____ Дата создания: _____ Непотраченные ЕО _____ Фишки Fudge _____ Стартовые ограничения:
+3 <i>Великолепно</i> +2 <i>Отлично</i> +1 <i>Хорошо</i> 0 <i>Нормально</i> ...Атрибуты -1 <i>Посредственно</i> -2 <i>Плохо</i> ...Большинство навыков -3 <i>Ужасно</i>	8 4 2 1 1 1 1	История персонажа и личность:
Большинство преимуществ и некоторые навыки не существуют, если не указаны на		

листе персонажа.					
ЕО = Повышение навыка до этого уровня Единицами Опыта					
	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Раны :	Цара пина	Ране н	Тяже ло Ране н	Неде еспос обен	При Смер ти
	[] [] [] []	[]	[]	[]	[]
Атрибуты		Преимущества		Навыки	
Масса:					
Экипировка		Недостатки			

Следующая шапка листа персонажа может быть полезна игрокам при использовании объективной системы создания персонажа:

	Атр.	Нав.	ОТ	ЕО	Имя персонажа: _____
Великолепно	+3	5	7	8	Игрок: _____
Отлично	+2	4	6	4	Дата создания: _____
Хорошо	+1	3	5	2	Непотраченные ЕО _____ Фишки Fudge _____
Нормально	0	2	4	1	Стартовые ограничения:
Посредственно	-1	1	3	1	История персонажа и личность:
Плохо	-2	0	2	1	
Ужасно	-3	-1	1	1	
Атр = Стоимость атрибута Нав = Обычная стоимость навыка ОТ = Стоимость Очень Трудного навыка					

ЕО = Повышение навыка через ЕО	
Обмен черт: 1 преимущество = 1 недостаток 1 преимущество = от 1 до 2 уровней атрибута 1 уровень атрибута = 3 уровня навыка 1 сверхъестественная способность = 2 преимущества	

6.3 Примеры персонажей

Следующие персонажи предназначены для стандартов разных ГМов, чтобы показать некоторые из множества возможностей. Каждый пример персонажа включает используемые ГМом рекомендации. Все, кроме последнего, сделаны с помощью системы объективного создания персонажа, хотя все они, конечно, совместимы с системой субъективного создания персонажей. Легкие и трудные навыки обозначаются соответственно. (В системе объективного создания персонажа получение легкого навыка на заданном уровне будет стоить меньше, а для трудного навыка - больше.). Навыки, которые по умолчанию не существуют и стоят один уровень просто чтобы получить их на уровне *ужасно* записываются как: телепатия (ОТ). Обычно это навыки, контролирующие сверхъестественные способности.

Цифры в круглых скобках после уровней черт - это стоимость уровней для объективной системы, и они не обязательны на любом листе персонажа (но упрощают подсчет).

Некоторые персонажи имеют отдельный атрибут поглощение урона; у других поглощение урона представлено каким-нибудь другим атрибутом, таким как сила, здоровье, тело, телосложение, физика и т.д.

Большинство преимуществ и недостатков были выбраны с ориентацией на разнообразие, для наглядности примеров. Конечно, если вы используете этих персонажей, не стесняйтесь менять какие-либо их черты.

6.31 Фэнтезийные персонажи

Брого, Флоранна и Мус обладают некоторыми магическими способностями, используя пример магической системы Fudge, находящейся в дополнениях. Брого просто дилетант в магии, Мус лишь немного сильнее. Флоранна же полноценный маг.

6.311 Брого Лазутчик, Полурослик

Ограничения ГМа: 8 атрибутов (4 свободных уровня); 50 свободных уровней навыков, с максимумом 1 *великолепный*, 3 *отличных*; 2 свободных преимущества; магия доступна.

Заметка: сотворение заклинаний равно крутость-2 в этой игре, с максимальным уровнем *нормально* - нет необходимости покупать навыки сотворения заклинаний. Также, магический потенциал не ограничивается определёнными эффектами в этой игре: Брого может попытаться добиться любого эффекта, кроме тех, которые ограничены его недостатками. "Полурослик" относится к недостаткам Брого.

атрибуты: (4 свободных уровня, 10 уровней взято, сбалансировано 3-мя недостатками)

крутость: *хорошо* (1)

поглощение урона: *хорошо* (1)

ловкость: *отлично* (2)

эмпатия: *хорошо* (1)

здоровье: *хорошо* [*нормально* для полурослика] (0)

интеллект: *хорошо* (1)

восприятие: *великолепно* (3)

сила: *хорошо*, масштаб -2 (1)

навыки: (50 свободных уровней, 50 взято)

знание местности, большая область (легко): *хорошо* (2)
 лук: *хорошо* (3)
 лазание: *хорошо* (3)
 эльфийский язык (тяжело): *посредственно* (2)
 оценка ценностей: *нормально* (2)
 сельское хозяйство (легко): *нормально* (1)
 взаимопонимание: *отлично* (4)
 поиск потайных ходов: *ужасно* (-1)
 первая помощь: *хорошо* (3)
 торг: *хорошо* (3)
 допрос: *ужасно* (-1)
 знание сказаний: *нормально* (2)
 взлом: *ужасно* (-1)
 подражание крикам животных (сложно): *отлично* (4)
 бесшумное передвижение: *великолепно* (5)
 орочий язык: *нормально* (2)
 карманные кражи: *ужасно* (-1)
 верховая езда (пони): *нормально* (2)
 посох: *хорошо* (3)
 рассказчик: *хорошо* (3)
 выживание: *хорошо* (3)
 выслеживание: *хорошо* (3)
 знахарство: *отлично* (4)
преимущества: (2 бесплатных преимущества, 4 взято, сбалансировано недостатками)
 абсолютное направление
 эмпатия по отношению к животным
 везучий
 ночное зрение
 сверхъестественные способности: (1 взята, сбалансировано 2-мя недостатками)
 магический потенциал, один уровень
недостатки:
 может сотворить только элементарные заклинания
 любопытный
 обжора
 гуманист (помогает нуждающимся не требуя оплаты)
 самообороняющийся пацифист
 полурослик (масштаб -2, расовый штраф к здоровью, считается как 2 недостатка)

6.312 Флоранна, Эльфийский Маг

Ограничения ГМа: 2 атрибута (1 свободный уровень); 50 свободных уровней навыков, с максимумом 1 *великолепный*, 3 *отличных*; 4 свободных преимущества; магия доступна.

Обратите внимание: здесь два отдельных навыка колдовства, и ГМ позволяет поднять их выше чем *нормально* по цене 1 преимущество за уровень навыка. 4 уровня стоит получить *нормальное* "сотворение магии на других", затем ещё 6 уровней, чтобы поднять его до *хорошего*, так как одно преимущество = 6 уровням навыков.

атрибуты: (1 свободный уровень, 1 взят)
 материальное: *посредственно* (-1)
 духовное: *отлично* (2)
навыки: (50 свободных уровней, 32 взято, оставшиеся заменены на 3 преимущества)
 акробатика/атлетика: *посредственно* (1)
 навыки обращения с животными: *хорошо* (3)
 товарищество: *посредственно* (1)
 боевые навыки: *плохо* (0)
 аристократичность: *плохо* (0)

культурные знания: *хорошо* (3)
врачевание: *отлично* (4)
манипулирование людьми: *плохо* (0)
двигаться бесшумно/изящно: *нормально* (2)
научные знания: *посредственно* (1)
сотворение заклинаний на других (ОТ): *хорошо* (10)
сотворение заклинаний на себя (ОТ): *нормально* (4)
воровство: *ужасно* (-1)
лесные пути/знание природы: *отлично* (4)
преимущества: (4 свободных преимущества, ни одного не взято)
сверхъестественные способности: (6 взято, сбалансировано недостатками, снижением преимуществ и снижением уровней навыков)
эльф: увеличенная продолжительность жизни, животные (не монстры) реагируют хорошо на неё,
восприятие = +1 к атрибуту материальное
магический потенциал, белая магия, пять уровней
недостатки:
рассеянная
золотое сердце - любой хоть немного искушённый лгун может получить сочувствие и помощь.
идеалист - не от мира сего
меланхолик
ревностное поведение - пытается отговорить других от насилия

6.313 Мус маг, человек, боевой маг

Ограничения ГМа: 6 атрибутов (3 свободных уровня); 30 свободных уровней навыков, с максимумом 1 *великолепный*, 3 *отличных*; 2 свободных преимущества; магия доступна.

Примечание: навык сотворения заклинаний Муса стоит вдвое дороже из-за его низкого атрибута интеллекта. Также это значит, что ему нужно вдвое больше единиц опыта для повышения

атрибуты: (3 свободных уровня, 4 уровней взято, сбалансировано недостатками)

харизма: *плохо* (-2)

ловкость: *отлично* (2)

вождение: *хорошо* (1)

здоровье: *отлично* (2)

интеллект: *посредственно* (-1)

сила: *отлично* (2)

навыки: (30 свободных уровней, 36 взято, сбалансировано недостатками)

геральдика: *хорошо* (3)

драка: *отлично* (4)

взлом и проникновение: *ужасно* (-1)

лазание: *нормально* (2)

ремёсла: *нормально* (2)

навыки флирта: *ужасно* (-1)

знание старых сказок: *ужасно* (-1)

коммерсант: *посредственно* (1)

верховая езда: *хорошо* (3)

щит: *отлично* (4)

пение: *ужасно* (-1)

сотворение заклинания (от): *посредственно* (6)

скрытность: *хорошо* (3)

рассказывание историй: *ужасно* (-1)

меч: *великолепно* (5)

тактика: *хорошо* (3)

бросание: *отлично* (4)

столяр: *посредственно* (1)

преимущества: (2 свободных преимущества, 2 взято)

боевые рефлекс

большое состояние (хорошая экипировка)

сверхъестественные способности: (2 взято, сбалансировано недостатками)

магический потенциал, боевые заклинания, два уровня

недостатки:

тупой и бестактный - не смягчает слов

страх темноты

полон блефа, хвастовства и шовинизма чтобы скрыть чувство неполноценности

(он никогда не будет соответствовать невероятно героическому образу своего отца)

вспыльчив; не терпит дураков и негодяев

сотворение заклинаний стоит двойную стоимость из-за низкого интеллекта

клятва: уничтожить банду разбойников, которая убила его отца

6.314 Тараг полуогр

Ограничения ГМа: 3 атрибута (3 свободных уровня); 10 свободных уровней навыков, с максимумом 1 *великолепный*, 2 *отличных*; 3 свободных преимущества; магия доступна.

Масштаб полуогра 3

атрибуты: (3 свободных уровня, 2 уровня взято, 1 обмен на 3 уровня навыков)

тело: *хорошо*, масштаб 3 (1)

разум: *посредственно* (полуогр *нормально*) (0)

душа: *хорошо* (1)

навыки: (10 свободных уровней, 13 взято, сбалансировано низкими атрибутами)

навыки обращения с животными: *нормально* (2)

навык артистизма: *ужасно* (-1)

навык балансирования: *хорошо* (3)

навык медицины: *ужасно* (-1)

оружие ближнего боя: *великолепно* (5)

навык торговли: *ужасно* (-1)

навыки выживания: *хорошо* (3)

дистанционное оружие: *хорошо* (3)

социальные навыки: *ужасно* (-1)

технические навыки: *ужасно* (-1)

воровские навыки: *ужасно* (-1)

безоружный бой: *хорошо* (3)

преимущества: (3 свободных преимущества, 3 взято)

быстрые рефлекс

периферийное зрение - без штрафа за столкновение с двумя противниками за раз

жесткая шкура (-1 к урону)

сверхъестественные способности: (1.5 взято, сбалансировано недостатками)

полуогр (масштаб тела 3, разум на -1)

антимагическая аура - сотворение заклинаний на него с -1 (стоит только как 1

преимущество потому что это также мешает полезным заклинаниям)

недостатки:

при ранении впадает в ярость - может атаковать друзей.

наивный

бедный (не много экипировки)

6.32 исторические выдуманные персонажи

6.321 Хаким аль Шари вор Багдада 792 н.э.

Ограничения ГМа: 4 атрибутов (2 свободных уровня); 35 свободных уровней навыков, с максимумом 1 *великолепный*, 1 *отличный*; 1 свободное преимущество; Сверхъестественные способности недоступны.

атрибуты: (2 свободных уровня, 4 уровней взято, сбалансировано недостатками)

мускулы: *посредственно* (-1)

хитрость: *хорошо* (1)

проворство: *великолепно* (3)

эго: *хорошо* (1)

навыки: (35 свободных уровней, 47 взятых, сбалансированных двумя недостатками)

акробатика: *хорошо* (3)

оценка товара: *хорошо* (3)

попрошайничество: *нормально* (2)

лазание: *хорошо* (3)

маскировка: *нормально* (2)

уклонение: *хорошо* (3)

нож: *посредственно* (1)

знание багдада: *хорошо* (3)

взлом: *хорошо* (3)

ложь: *хорошо* (3)

обчистка карманов: *хорошо* (3)

цитирование корана и арабских пословиц: *посредственно* (1)

бег: *нормально* (2)

слуга: *посредственно* (1)

скрытность: *великолепно* (5)

рассказывание историй: *нормально* (2)

выживание в городе: *отлично* (4)

остроумные оскорбления: *хорошо* (3)

преимущества: (1 свободное преимущество, 3 взято, сбалансировано недостатками)

здоровое телосложение (+1 к мускулам, чтобы оправиться от болезни)

острота чувств (+1 к хитрости, чтобы заметить что-то)

многие люди обязаны ему

недостатки:

не может удержаться от последнего слова

жадный

многие люди хотели бы передать его властям

мягкосердечное отношение к детям

открыто хвастает своими воровскими способностями

6.322 Ариан о Гвент, Вельский лучник 1190

Норманский завоеватель убил семью Арианы под видом флага перемирия. Когда Ариан убила его в отместку, она была изгнана из Уэльса. Вырвавшись на север, озлобленная Ариан собирается присоединиться к незаконной банде Робин Гуда в Саксоне и представить в Англии новое уэльское изобретение - длинный лук. ,

Ограничения ГМ: 6 атрибутов (4 свободных уровня); 30 свободных уровней навыков, с максимумом 1 *великолепно*, 2 *отлично*; 2 свободных преимущества; Нет доступных сверхспособностей; Должна взять 2 недостатка: вне закона и преданность товарищам, которые не считаются как обмениваемые для других черт.

атрибуты: (4 свободных уровня, 4 уровней взято)

спокойствие: *посредственно* (-1)

телосложение: *нормально* (0)

ловкость: *отлично* (2)
рассуждение: *хорошо* (1)
чувства: *отлично* (2)
сила: *нормально* (0)
навыки: (30 свободных уровней, 36 взято, сбалансированно 1 недостатком)
акробатика: *хорошо* (3)
лучник: *великолепно* (5)
изготовитель луков: *отлично* (4)
лазание: *хорошо* (3)
маскировка: *хорошо* (3)
уклонение: *хорошо* (3)
изготовитель стрел: *хорошо* (3)
тихое передвижение: *отлично* (4)
верховая езда: *хорошо* (3)
тактика: *нормально* (2)
столяр: *хорошо* (3)
преимущества: (2 свободных преимущества, 3 взято, сбалансировано недостатками)
грамотный (умение читать и писать) - в 1190 году этот навык был достаточно редким, поэтому мог считаться преимуществом
притягательный
+3 к спокойствию в время стрельбы из лука
недостатки:
вне закона
преданность товарищам
говорит на английском с сильным валлийским акцентом
презирает норманнов - *нормальный* бросок спокойствия, чтобы не действовать опрометчиво

6.323 Генри ля Руж, мушкетер короля Людовика XII, 1627

Ограничения GM: поскольку это кинематографическая кампания без магического или научнофантастического исцеления, GM установил более высокие пределы: 9 атрибутов (8 свободных уровней); 60 свободных уровней навыков, с максимумом 2 *великолепно*, 5 *отлично*; 3 свободных преимущества; Нет доступных сверхспособностей.

атрибуты: (8 свободных уровня, 12 уровней взято, сбалансировано недостатками)
шарм: *отлично* (2)
крутость: *великолепно* (3)
поглощение урона: *отлично* (2)
ловкость: *отлично* (2)
здоровье: *хорошо* (1)
восприятие: *нормально* (0)
сила: *нормально* (0)
воля: *нормально* (0)
остроумие: *отлично* (2)
навыки: (60 свободных уровней, 72 взято, сбалансированы 2-мя недостатками)
акробатика: *великолепно* (5)
актёрство: *хорошо* (3)
гребля: *ужасно* (-1)
драка: *хорошо* (3)
пирушки: *хорошо* (3)
лазание: *отлично* (4)
маскировка: *хорошо* (3)
уклонение: *хорошо* (3)
инженерия: *ужасно* (-1)
фехтование: *великолепно* (5)
первая помощь: *хорошо* (3)
флирт: *хорошо* (3)

знание европы: *посредственно* (1)
 знание франции: *хорошо* (3)
 знание Парижа: *хорошо* (3)
 знание планеты: *посредственно* (1)
 взлом: *ужасно* (-1)
 дага: *отлично* (4)
 фитильный мушкет: *хорошо* (3)
 механика: *ужасно* (-1)
 тихое передвижение: *хорошо* (3)
 политические знания: *нормально* (2)
 быстро извлекаемый меч (легко): *хорошо* (2)
 ораторское искусство: *посредственно* (1)
 находчивость: *отлично* (4)
 верховая езда: *отлично* (4)
 сноровка: *хорошо* (3)
 слежка: *нормально* (2)
 плавание: *ужасно* (-1)
 тактика: *хорошо* (3)
 колеснозамковый пистолет: *хорошо* (3)
преимущества: (3 свободных преимущества, 5 взято, сбалансировано недостатками)
 боевые рефлекс
 красивый
 покровитель: капитан мушкетёров
 быстрое исцеление
 статус: джентльмен
недостатки:
 кодекс чести
 заядлый кутила
 воротит от неизысканных блюд
 фанатично предан товарищам
 нетерпимость к протестантам
 тонкокожий - легко обижается

6.324 Скраффи Сандерс, Водитель Дилижанса. 1870-ые. Запад США

Мастерские ограничения: 5 атрибутов (3 свободных уровня); 30 свободных уровней навыков, максимум 1 *великолепно*, 2 *отлично*; 2 свободных преимущества; нет доступных сверхъестественных способностей; минимум один недостаток который не подлежит обмену. Скраффи меняет своё ограничение в один *великолепный* навык на два дополнительных *отличных* навыка, поэтому у него есть 4 *отличных* навыка и ни одного *великолепного*.

атрибуты: (3 свободных уровня, 3 взято)
 проворство: *посредственно* (-1)
 здоровье: *хорошо* (1)
 восприятие: *хорошо* (1)
 сообразительность: *отлично* (2)
 сила: *неплохо* (0)
навыки: (35 свободных уровня, 53 получено, сбалансированно 3 недостатками)
 знание местности, западные штаты: *хорошо* (3)
 блеф: *отлично* (4)
 драка: *неплохо* (2)
 гармошка: *хорошо* (3)
 уклонение: *хорошо* (3)
 первая помощь: *хорошо* (3)
 грамотно пьёт: *хорошо* (3)
 охота: *хорошо* (3)
 тихое передвижение: *хорошо* (3)

пистолеты: *неплохо* (2)
верховая езда: *хорошо* (3)
дробовик: *отлично* (4)
пение: *хорошо* (3)
механика дилижанса: *хорошо* (3)
рассказчик небылиц: *хорошо* (3)
погонщик: *отлично* (4)
остроумные оскорбления: *отлично* (4)
преимущества: (2 свободных преимущества, 2 взято)
никогда не забывает лиц
чувство эмпатии: чувствует/понимает людей.
недостатки:
болтливый
пристрастие к отвратительной привычке: плевки жевательного табака
ленивый- больше говорит чем делает
стареет и всё что с этим связано

6.33 современные персонажи

6.331 Долорес Рамирес, журналист, 1990-ые

Мастерские ограничения: 10 атрибутов (5 свободных уровней); 50 свободных уровней навыков, максимум 1 *великолепно*, 4 *отлично*; 2 свободных преимущества; ограниченные пси доступны.

Заметка: Игрок забыл важный навык для Долорес - навык, который для журналиста было бы логично иметь: исследования. Это было замечено во время игры и игрок обратился к Мастеру, чтобы добавить исследования как не зафиксированную черту. Мастер согласился и [исследования: *хорошо*] было добавлено на лист персонажа Долорес. Долорес уже имеет 1 *великолепный* и 4 *отличных* навыка и это лучшее с чем она могла начать. Это не учитывается в стартовых свободных уровнях - незафиксированная черта является дополнительной.

атрибуты: (5 свободных уровней, 7 взято сбалансированных недостатками)
внешность: *хорошо* (1)
телосложение: *хорошо* (1)
крутость: *хорошо* (1)
поглощение урона: *хорошо* (1)
ловкость: *неплохо* (0)
интеллект: *отлично* (2)
удача: *хорошо* (1)
здравомыслие: *отлично* (2)
сила: *плохо* (-2)
воля: *неплохо* (0)
навыки: (50 свободных уровней, 56 взято, сбалансировано недостатками)
акробатика: *неплохо* (2)
актерство: *отлично* (4)
взлом и проникновение: *хорошо* (3)
лазание: *неплохо* (2)
использование компьютера: *хорошо* (3)
криминология: *нормально* (1)
маскировка: *отлично* (4)
вождение авто: *хорошо* (3)
интервьюирование: *отлично* (4)
карате (сложно): *неплохо* (3)
мексиканская кухня: *нормально* (1)
тихое передвижение: *хорошо* (3)

оккультизм: *хорошо* (3)

фотографирование: *хорошо* (3)

пистолет: *хорошо* (3)

слежка: *отлично* (4)

теневые контакты: *хорошо* (3)

плавание: *неплохо* (2)

писательство: *великолепно* (5)

преимущества: (2 свободных преимущества, 4 взято, сбалансированно недостатками)

обоюдодорокость

прекрасный голос

чувство опасности

никогда не забывает имен

недостатки:

самоуверенный

амбициозный

упрямый

тщеславный

6.332 Шерман Фоли, бездомный и медиум, современность

Персонаж от Бернарда Сунь

Мастерские ограничения: нет заданных атрибутов - свободные уровни = половина количества взятых атрибутов; 50 свободных уровней навыков; максимум 1 *великолепно*, 4 *отлично*, 2 бесплатных преимущества; полуограниченные Пси

Заметка: Игрок Шермана выбрал только 4 атрибута, в то время как ГМ дал свободу выбора: Шерман имеет какой либо неуказанный атрибут, который ГМ сочтёт уместным на уровне *нормально*.

атрибуты: (4 атрибута выбрано, 2 свободных уровня, 2 уровней взято)

поглощение урона: *посредственно* (-1)

здоровье: *посредственно* (-1)

восприятие: *отлично* (2)

сила воли: *отлично* (2)

навыки: (50 свободных уровней, 44 взято, 6 использовано для баланса 1 преимущества)

знание области, внутренний город (легко): *отлично* (3)

знание области, земля: *посредственно* (1)

попрошайничество: *нормально* (2)

лазание: *ужасно* (-1)

выпивание: *хорошо* (3)

вождение: *ужасно* (-1)

добыча продовольствия: *хорошо* (3)

нож: *нормально* (1)

знания, фобии (трудно): *хорошо* (4)

медитация: *хорошо* (3)

шитьё: *посредственно* (1)

скрытность/в городе: *нормально* (2)

уличные сплетни: *хорошо* (3)

выживание/в городе: *отлично* (4)

использовать контроль разума (очень трудно): *отлично* (6)

использовать телепатию (очень трудно): *хорошо* (5)

использовать телекинез (очень трудно): *хорошо* (5)

преимущества: (2 свободных преимущества, ни одного не взято)

сверхъестественные способности: (3 взято, сбалансировано недостатками, понижением преимуществ и понижением навыков)

контроль разума

телепатия

телекинез

недостатки:

использование пси требует неподвижной концентрации
бедняк
несчастливый

6.333 Стрекоза (Джеймс Стоддард), секретный супергерой

Ограничения ГМа: 7 атрибутов (4 свободных уровня); 50 свободных уровней навыков с максимумом 2 *великолепных* и 6 *отличных*; 2 свободных преимущества; 4 свободных суперспособности.

атрибуты: (4 свободных уровня, 8 уровней взято, сбалансировано недостатками)

поглощение урона: *нормально* (0)

ловкость: *отлично* (2)

здоровье: *хорошо* (1)

интеллект: *отлично* (2)

интуиция: *отлично* (2)

скорость: *хорошо* (1)

сила: *нормально* (0)

навыки: (50 свободных уровней, 56 взято, сбалансировано недостатками)

акробатика: *отлично* (4)

актерство: *хорошо* (3)

бюрократия: *нормально* (2)

использование компьютера: *отлично* (4)

управление суперспособностью (поток электронов) (ОТ): *великолепно* (7)

управление суперспособностью (полёт) (ОТ): *хорошо* (5)

криминология: *хорошо* (3)

маскировка: *хорошо* (3)

уклонение: *отлично* (4)

вождение: *хорошо* (3)

электронная инженерия, компьютеры (трудно): *отлично* (5)

японский язык: *отлично* (4)

дзюдо (трудно): *отлично* (5)

пение: *ужасно* (-1)

скрытность: *великолепно* (5)

преимущества: (2 свободных преимущества, 3 взято, сбалансировано недостатками)

идеальное чувство времени

хорошо выглядит

жесткая кожа (-1 к урону)

сверхъестественные способности: (4 свободных сверхспособности, 4 взято)

управление неодушевленными электронными устройствами

уменьшение размеров до 1 "(25 мм) в течение часа, 2 раза / день (масштаб = -10)

полёт только на высоте 1 дюйма (25мм)

электрический всплеск (короткое замыкание приборов)

недостатки:

этически неспособен использовать способности, чтобы выбраться из огромного долга

перфекционизм - всегда ищет ошибки для исправления

фобия перед животными, больше шотландской овчарки.

социально неуклюжий (немного ботаник)

6.34 Персонажи для Научной Фантастики

6.341. Валлоп - Капитан космического патруля

Этот персонаж - из кинематографической космооперы, поэтому ограничения высоки.

Ограничения GM: 4 атрибута (4 свободных уровня); 50 свободных уровней навыка, с максимумом 1 великолепно, 3 отлично, 8 хорошо; 2 свободных преимущества; Одна свободная сверхспособность, при условии утверждения GM.

атрибуты: (4 свободных уровня, 6 уровней взято, сбалансировано недостатками)

тело: *хорошо* (1)

размышление/машинальность: *отлично* (2)

восприятие/реакция: *великолепно* (3)

сила воли: *нормально* (0)

навыки: (50 свободных уровней, 56 взято, сбалансировано недостатками)

акробатика: *хорошо* (3)

актёрство/переодевание: *отлично* (4)

барная смекалка: *хорошо* (3)

бластер: *великолепно* (5)

работа с компьютером: *нормально* (2)

дипломатия: *хорошо* (3)

электроника: *хорошо* (3)

знакомство с основными планетными системами: *хорошо* (3)

пушки: *отлично* (4)

торг: *нормально* (2)

тяжёлые науки: *нормально* (2)

подражание: *посредственно* (1)

навигация: *хорошо* (3)

изучение языков: *нормально* (2)

пилотирование: *отлично* (4)

ремонт систем разведки: *хорошо* (3)

скрытность: *отлично* (4)

безоружный бой: *нормально* (2)

маневрирование в невесомости: *хорошо* (3)

преимущества: (2 свободных преимущества, 4 взято, сбалансировано недостатками)

красивый

репутация героя

не может быть дезориентирован в невесомости

ранг капитана в космическом патруле

сверхъестественные способности: (1 свободная сверхъестественная способность, 1 взята)

способность зацепиться за разум существа в радиусе до мили (полутора километров) и

продолжать преследование на *хорошем* или лучше ситуационном броске каждые 15 минут.

недостатки:

любвеобильный сердцеед - люби их, а потом бросай

храбрость неотличима от безрассудства

фанатичный патриот

должен подчиняться старшим офицерам в космическом патруле

6.342 Сэйхук - Пришелец с Альдебарана

Эрлести - негуманоидная раса из звёздной системы Альдебаран. Эрлест напоминает набор анимированных верёвок и покрытых мхом валунов с массой меньше половины массы человека. Он поглощает мох через его "кожу", хотя для наблюдателя-человека может показаться, что это мох пытается переварить эрлеста. Эрлести могут также использовать свои "верёвки" как соломинки, чтобы пить жидкости - алкоголь действует на них так же, как на людей. Хотя эрлести не имеют рук, у них есть сильные псионические силы, которые позволяют им манипулировать их окружением и даже путешествовать в космосе.

Эрлести дружелюбны с человечеством - "интересные ауры" - говорят они, - "всегда интересные". В основном, они сбиты с толку бюрократизмом, не любят войну, дорожат, прежде всего, своими семьями и любят комфорт, но не стремятся к чрезвычайному богатству.

Их поглощение урона определяется их атрибутом размера (их небольшие размеры и повышенная плотность сохраняют им тот же масштаб, что и у людей); Восприятие определяется навыком эмпатии, которая, как они говорят, распространяется на неодушевлённые предметы, и отказываются использовать любое другое слово для описания этой способности. Атрибуты пси определяют их силу; навыки пси - тонкие манипуляции этой силой. Эрлести являются гермафродитами (они обмениваются «верёвкой» друг с другом для размножения), поэтому Сейхук является и мужчиной, и женщиной.

Ограничения ГМа: 8 атрибутов (5 свободных уровней); 40 свободных уровней навыков, с максимумом 1 *великолепно*, 3 *отлично*; 2 свободных преимущества; Сверхъестественные способности расцениваются как атрибуты и не имеют дополнительной стоимости.

атрибуты: (5 свободных уровней, 7 уровней взято, сбалансировано недостатками)
способность эмпатии: *нормально* (0)
способность левитации: *хорошо* (1)
рассудительность: *отлично* (2)
реакция: *нормально* (0)
размер: *хорошо* (размер четырехлетнего ребенка)(1)
телекинетическая сила: *отлично* (2)
телепатическая сила: *хорошо* (1)
воля: *нормально* (0)
навыки: (40 свободных уровней, 40 взято)
барный этикет: *нормально* (2)
бартер: *отлично* (4)
навык эмпатии: *отлично* (4)
фольклор: *нормально* (2)
сложные науки: *посредственно* (1)
история: *нормально* (2)
знание традиций иноземцев (в том числе человека): *хорошо* (3)
левитация других: *нормально* (2)
левитация себя: *великолепно* (5)
медицинские навыки: *хорошо* (3)
психология: *отлично* (4)
навык телекинеза: *хорошо* (3)
телепатия, подавление мысли: *плохо* (0)
телепатия, чтение мыслей: *нормально* (2)
телепатия, внушение мысли: *хорошо* (3)
преимущества: (2 свободных преимущества, 4 взято, сбалансировано недостатками)
не чувствует физическую боль (нет штрафа от того, что повреждён или тяжело повреждён)
животные выполняют его несложные и не предполагающие риск приказы на *отличном* или лучше броске способности эмпатии.
толерантность к внешнему виду - никогда не испытывает отвращение к какой-либо инопланетной форме
богатый (для эрлеста)
недостатки:
приколист (например, любит "говорить" с плохим акцентом, когда проецирует свои мысли)
сплетник
трус - боится смерти

6.343 Крикун (Фредерик Грант); Занятие: Цифровой взломщик

Персонаж для Киберпанка от Стефана Сабо
Ограничения ГМа: 7 атрибутов (3 свободных уровня); 30 свободных уровней навыков с максимумом в 1 *великолепно*, 4 *отлично*; 2 свободных преимущества; Кибернетические улучшения считаются как преимущества, а не сверхъестественные силы.

атрибуты: (3 свободных уровня, 5 уровней взято, сбалансировано недостатками)

тело: *хорошо* (1)

харизма: *плохо* (-2)

интеллект: *великолепно* (3)

проворство: *хорошо* (1)

реакция: *отлично* (2)

сила: *нормально* (0)

сила воли: *нормально* (0)

навыки: (30 свободных уровней, 30 взято)

сборка/починка компьютеров: *отлично* (4)

компьютерное программирование: *великолепно* (5)

компьютерная теория: *отлично* (4)

двухколёсный транспорт: *нормально* (2)

электроника: *отлично* (4)

огнестрельное оружие: *отлично* (4)

этикет матрицы: *хорошо* (3)

уличный этикет: *нормально* (2)

безоружный бой: *нормально* (2)

преимущества: (2 свободных преимущества, 6 взято, сбалансировано недостатками)

кибернетика, имплантат для доступа к компьютерам

кибернетика, может выполнять параллельно несколько мыслительных

кибернетика, термографическое видение

кибернетика, компенсатор вспышки

кибернетика, телескопический прицел

удачливый

недостатки:

кровожадность

не боится умереть

маниакально-депрессивный

множественная личность

самоуверенный

6.35 Разнообразные персонажи

6.351 Фан Юнь Вонг, Призрак

Фан Юнь из кампании, в которой все ИП - призраки с низким уровнем кармы. Она должна совершить ряд добрых дел, прежде чем она сможет рискнуть снова возродиться, но ее способность влиять на материальный мир ограничена.

Ограничения ГМ: 12 атрибутов (6 свободных уровней); 25 свободных уровней умения, с максимумом 1 *великолепно*, 2 *отлично*; Нет свободных преимуществ, но 6 сверхъестественных способностей, с ограничением количества использований в день; Требуются 2 недостатка личности, не учитываются при обмене.

Примечание: сверхъестественные способности описываются с «использованиями в день» и уровнями навыков. Уровень навыка по умолчанию - *плохо*; нужно одно преимущество для каждого увеличения сверхъестественной способности на один дополнительный уровень, выше *плохо*.

атрибуты: (6 свободных уровня, 4 уровней взято, для баланса взято 6 навыков)

внешний вид: *отлично* (2)

харизма: *нормально* (0)

ловкость: *хорошо* (1)

физическая форма: *хорошо* (1)

технические способности: *плохо* (-2)

разум: *нормально* (0)

восприятие: *великолепно* (3)
 рефлекс: *хорошо* (1)
 здравомыслие: *посредственно* (-1)
 сила: *нормально* (0)
 воля: *нормально* (0)
 мудрость: *посредственно* (-1)
навыки: (25 свободных уровней, 31 взято, сбалансировано уровнями атрибутов)
 учет: *хорошо* (3)
 уход за животными: *нормально* (2)
 знание района (легко): *хорошо* (2)
 атлетика: *плохо* (0)
 торг: *хорошо* (3)
 использование компьютера: *нормально* (2)
 вождение: *нормально* (2)
 фольклор: *нормально* (2)
 знание детективного чтения: *отлично* (4)
 ложь: *нормально* (2)
 бесшумное передвижение: *посредственно* (против других духов) (1)
 походные навыки: *посредственно* (2)
 науки: *посредственно* (1)
 знание женских журналов: *великолепно* (5)
преимущества: (0 свободных преимуществ, 2 взято, сбалансировано недостатками)
 «зеленый палец» - умение делать растения здоровыми (даже как призрак!)
 целеустремленность - +1 к любой длительной задаче
 сверхъестественные способности: (6 свободных сверхъестественных способностей, 5 взято, 1 обменена, плюс 2 недостатка получено, чтобы поднять эти 4 уровня)
 хождение сквозь стены (6/день): *нормально*
 визг (временно парализует нескольких живых людей) (3/день):
 посредственно
 влиять на сны (1/день): *плохо*
 контролировать паразитов (3/день): *плохо*
 читать мысли (4/день): *посредственно*
недостатки:
 боязнь пауков (даже как призрак)
 беспокойный человек
 тряпка - не может принять решение, пока не заставят
 одержимость сожалениями по поводу упущенных возможностей

6.352 Кассандра Пайн, Частный Следователь - Вампир

Современный персонаж вампир от Дэирд'Ре Брукса

Ограничения ГМа: 10 атрибутов (5 свободных уровней), 60 свободных уровней навыков, максимум 1 *великолепно*, 4 *отлично*, 2 свободных преимущества, 3 свободных сверхъестественные силы.

атрибуты: (5 свободных уровня, 7 уровней взято, сбалансировано недостатками)
 внешность: *нормально* (0)
 харизма: *нормально* (0)
 ловкость: *отлично* (2)
 человечность: *посредственно* (-1)
 интеллект: *хорошо* (1)
 восприятие и бдительность: *отлично* (2)
 выносливость: *хорошо* (1)
 сила: *нормально* (масштаб 3) (0)
 сила воли: *хорошо* (1)

смекалка: *хорошо* (1)
навыки: (60 свободных уровней, 60 взято)
 уход за животными: *посредственно* (1)
 знание области, родной город (легко): *хорошо* (2)
 атлетика: *нормально* (2)
 компьютеры: *нормально* (2)
 способность контроля: контроль разума (ОТ): *нормально* (4)
 способность контроля: психометрия (ОТ: *нормально* (4)
 уклонение: *хорошо* (3)
 вождение: *хорошо* (3)
 электронная безопасность: *отлично* (4)
 огнестрел: *хорошо* (3)
 запугивание: *хорошо* (3)
 расследование: *великолепно* (5)
 нож: *нормально* (2)
 языки: испанский: *посредственно* (1)
 законные и полицейские процедуры (трудно): *нормально* (3)
 исследование: *отлично* (4)
 скрытность: *хорошо* (3)
 знание уличной жизни: *отлично* (4)
 обман: *хорошо* (3)
 тэквонодо (трудно): *хорошо* (4)
преимущества: (2 свободных преимущества, 2 взято)
 контакты в полиции
 ночное зрение
 сверхъестественные силы: (3 свободных силы, 8 уровней взято, сбалансировано недостатками)
 чрезвычайная скорость
 может принимать форму тумана
 контроль разума
 обездвиживается только колом в сердце
 психометрия
 регенерация
 масштаб 3 (ненаблюдаемый)
 может принимать форму волка
недостатки:
 ожоги заживают медленно
 низкие финансовые ресурсы
 контроль разума требует зрительного контакта
 должен спать большую часть светлого времени суток
 проявляет жестокость в состоянии ярости
 (примечание: следующие 3 недостатка считаются как 2 недостатка каждый)
 сжигаем солнцем
 нужна кровь, чтобы жить
 опасная тайна - персонаж будет уничтожен, если тайна раскрыта

6.353 Цикорий, кролик

Цикорий - персонаж в игре, где кролики - норма, а люди - гигантские монстры. Поэтому масштаб относится к кроликам.

Ограничения ГМ: 6 атрибутов (3 свободных уровня); 40 свободных уровней навыка, с максимумом 1 *великолепно*, 3 *отлично*; 2 преимущества, 1 сверхъестественная способность.

атрибуты: (3 свободных уровня, 7 уровней взято, сбалансировано недостатками)
 ловкость: *хорошо* (1)
 здоровье: *хорошо* (1)
 восприятие: *великолепно* (3)

ум: *отлично* (2)

скорость: *хорошо*(1)

сила: *посредственно* (-1)

навыки: (40 свободных уровней, 52 взятых, сбалансированных недостатками)

акробатика: *ужасно*(-1)

знание района: *хорошо* (3)

обнаружение ловушек: *отлично* (4)

бой: *хорошо* (3)

азартные игры: *хорошо* (3)

знание трав (трудно): *великолепно* (6)

знание строительства нор: *хорошо* (3)

знание людей (от): *нормально* (4)

знание поведения не-кроликов: *хорошо* (3)

язык: жуков (трудно): *нормально* (3)

язык: общий птичий (трудно): *хорошо* (4)

язык: мышь / крыса (трудно): *отлично* (5)

технические навыки: *ужасно* (-1)

подражание звукам не-кроликов (трудно): *нормально* (3)

бесшумное передвижение: *нормально* (2)

капканы: *нормально* (2)

рассказывание: *нормально* (2)

отслеживание: *отлично* (4)

преимущества: (2 свободных преимущества + 1 сверхъестественная сила, 4 взято, сбалансировано невзятием сверхъестественной силы)

не боится громких шумов (в отличие от большинства кроликов)

никогда не забывает запах

сильная воля

ночное видение

недостатки:

проныра

заядлый картёжник

фобия: семейство собачьих

ревнует к любому, кто получает больше внимания

6.354 Швабра Шипябра, мультяшный шимпанзе

Швабра - это шимпанзе перемещающееся во времени и пространстве во вселенной без физических законов, как мы их знаем. Настоящие свободные правила в данном случае, ребята! В мультфильмах нет смерти: заведите своих персонажей на машину лечения-радиацией, и они будут в порядке.

Ограничения ГМ: допускаются 3 сверхъестественные способности, требуется не менее 4 недостатков; Иначе: никаких ограничений - возьмите то, что вы хотите, и мы поговорим об этом.

атрибуты: (без ограничений, 7 уровней взято, остальные на *нормально*)

3d ловкость: *хорошо* (1)

наглость: *отлично* (2)

воображение: *великолепно* (3)

обоняние: *хорошо*(1)

подмечание вещей: *отлично* (2)

терпение: *плохо* (-2)

сопротивление инопланетным штуковинам: *хорошо*(1)

сила воли: *посредственно* (-1)

навыки: (без ограничений, 37 взято)

акробатика: *хорошо* (3)

знание области - известная вселенная: *хорошо*(3)
знание фруктов: *великолепно* (5)
история: *посредственно*(1)
язык большинства инопланетян: *нормально* (2)
издавать забавные звуки: *великолепно* (5)
делать звук хлопка одной ладонью: *нормально* (2)
технические навыки: *ужасно*(-1)
бесшумное передвижение: *отлично*(4)
пилотирование космического корабля: *посредственно* (1)
хорошо помнит эпизоды ситкома на тв: *великолепно* (5)
правдоподобно лгать: *нормально* (2)
кидание вещей: *хорошо* (3)
бой когтями и зубами: *хорошо* (3)
пальни-парализуй пушки: *отлично* (4)
преимущества: (без ограничений, множество взято)
всегда хладнокровен.... ну ладно, обычно
никогда не забывает банан
умение акробатики *великолепное* для раскачивания; нет штрафа к другим навыками
во время раскачивания
не высоко ценит здравый смысл
сверхъестественные способности:
одинаково владеет всеми конечностями
никогда не теряется в пространстве
может думать о разрушительном возмездии (оглушает противника на 5 раундов)
при броске кубика на наглость (атрибут) на *великолепно* или лучше
недостатки:
легко отвлекается
заядлый лжец
сделает что угодно ради банана
враги которые жаждут её заполучить: злой учёный, доктор Резня

6.4 Примеры классовых и расовых шаблонов

См. также раздел 6.342, Сэйхук, в качестве примера расового шаблона научной фантастики.

6.41 Шаблон Рейнджера (Класс фэнтезийного персонажа)

Смотри раздел 6.12, Шаблоны, чтобы обсудить шаблоны классов персонажей. Это пример шаблона - ГМ должен подготовить его под свою игру, включая добавление или исключение атрибутов, преимуществ, навыков, и т.д. ГМ может позволить начать персонажу в качестве подмастерья рейнджера, вместо того, чтобы быть полноценным рейнджером. Подмастерье на один-два уровня ниже, чем полноценный рейнджер в любом выбранном атрибуте или навыке.

Требования к рейнджеру:

атрибуты:

ловкость: *хорошо* или лучше
интеллект: *нормально* или лучше
восприятие: *хорошо* или лучше
сила: *хорошо* или лучше

преимущества:

Нет обязательных. Рекомендуемые преимущества включают эмпатию животных, абсолютное направление, боевые рефлекс, ночное видение, другие боевые преимущества.

недостатки:

Рейнджер не должен быть тем человеком, который не любит одиночества. Некоторые рейнджеры работают для властей, что может означать службу и/или обет послушания.

навыки:

знание области: *нормально* или *лучше*

лук: *хорошо* или *лучше*

лазание: *нормально* или *лучше*

имитация звуков животных: *нормально* или *лучше*

бесшумное передвижение: *хорошо* или *лучше*

верховая езда: *нормально* или *лучше*

скаутинг (умение наблюдать и запоминать): *нормально* или *лучше*

копье или меч: *хорошо* или *лучше*

выживание: *хорошо* или *лучше*

знания о лесе: *хорошо* или *лучше*

6.42 Широкие классовые шаблоны

Для свободной и легкой игры ГМ может назначить уровни каждого класса персонажа для широких групп навыков из раздела 1.32 Навыки. Это создаёт идеальную игру для обучения ролевым играм начинающих игроков или при игре с большим количеством игроков.

Например, GM решает, что игроки могут быть одним из семи разных классов персонажей: воин, рейнджер, вор, маг, клирик, дипломат/ученый, мастер на все руки. Каждый из этих персонажей может быть определен следующим образом:

начинающий воин:

физические атрибуты: *отлично*

умственные атрибуты: *посредственно*

духовные атрибуты: *плохо*

навык обращения с животными: *посредственно*

атлетические навыки: *отлично*

боевые навыки: *отлично*

походные навыки: *нормально*

социальные навыки (товарищество): *нормально*

все остальные навыки: *плохо*

начинающий рейнджер:

физические атрибуты: *хорошо*

умственные атрибуты: *нормально*

психические атрибуты: *плохо*

навыки обращения с животными: *хорошо*

атлетические навыки: *нормально*

боевые навыки: *хорошо*

навыки незаметности: *нормально*

ремесленные навыки: *нормально*

походные навыки: *отлично*

остальные навыки: *плохо*

начинающий вор:

физические атрибуты: *нормально*

умственные атрибуты: *хорошо*

психические атрибуты: *плохо*

атлетические навыки: *нормально*

боевые навыки: *посредственно*

навыки незаметности: *отлично*

навыки манипуляции: *отлично*

навыки торговли: *нормально*

социальные навыки (товарищество): *посредственно*

городские навыки: *хорошо*

остальные навыки: *плохо*

начинающий маг:

физические атрибуты: *плохо*

умственные атрибуты: *хорошо*

психические атрибуты: *нормально*

ремесленные навыки: *посредственно*

навыки эрудиции: *нормально*

духовные навыки: *нормально*

навыки сверхъестественных способностей: *отлично*

все другие навыки: *плохо*

преимущество: сверхъестественная способность

начинающий жрец:

физические атрибуты: *плохо*

умственные атрибуты: *нормально*

психические атрибуты: *отлично*

навыки обращения с животными: *нормально*

ремесленные навыки: *посредственно*

навыки эрудиции: *нормально*

медицинские навыки: *хорошо*

социальные навыки (церемониальные): *хорошо*

духовные навыки: *отлично*

навыки сверхъестественных способностей: *нормально*

все другие навыки: *плохо*

преимущество: божественное покровительство

начинающий дипломат/учёный:

физические атрибуты: *плохо*

умственные атрибуты: *отлично*

психические атрибуты: *посредственно*

художественные навыки: *посредственно*

навыки эрудиции: *отлично*

языковые навыки: *хорошо*

навыки манипуляции: *хорошо*

медицинские навыки: *нормально*

социальные навыки (товарищество): *посредственно*

социальные навыки (церемониальные): *отличные*

духовные навыки: *посредственно*

технические навыки: *посредственно*

остальные навыки: *плохо*

начинающий мастер на все руки:

физические атрибуты: *нормально*

умственные атрибуты: *нормально*

психические атрибуты: *посредственно*

навыки обращения с животными: *посредственно*

художественные навыки: *посредственно*

атлетические навыки: *посредственно*

боевые навыки: *нормально*

навыки незаметности: *посредственно*

ремесленные навыки: *посредственно*

навыки эрудиции: *посредственно*

навыки манипуляции: *посредственно*

навыки торговли: *посредственно*

походные навыки: *нормально*

социальные навыки (товарищество): *хорошо*

социальные навыки (церемониальные): *посредственно*

духовные навыки: *посредственно*
технические навыки: *посредственно*
городские навыки: *нормально*

Эти классы персонажей - просто примеры для простой игры в стиле фэнтези. ГМ может изменить или игнорировать любые из них по желанию, а также создать новые классы персонажей. Он может также создать классы для других жанров, например, для научно-фантастического сеттинга.

Каждый класс персонажа имеет необъявленные навыки знаний связанных с его классом. Например, воин имеет *хорошие* знания тактики, определения качества оружия, оценки уровня подготовки армии при продолжительном её изучении и т. д. Тем же образом, вор имеет *хорошие* знания типов замков, обычного количества стражников вокруг богатых торговцев, значения различных материалов для маскировки, и т. д.

Некоторые навыки, описанные в разделе 1.32, Навыки, находясь под одним заголовком входят в состав других в определённых ситуациях. Например, вор может похвастаться *отличным* лазанием, даже если лазание описывается как атлетический навык. В используемом им ключе, это навык незаметности. Способность передвигаться бесшумно указана как навык незаметности, но боец может иметь *нормальное* бесшумное передвижение, а рейнджер *отличное*.

Развитие персонажа в этой системе обрабатывается обычным образом. В какой-то момент ГМ должен решить, продолжать ли использовать широкие группы навыков или разбить навыки на более мелкие деления. Каждый навык должен повышаться отдельно, если ГМ решает разбить широкие группы на отдельные навыки. Если ГМ хочет сохранить навыки вместе как группы, то повышение уровня группы навыков должно стоить больше очков опыта, чем в системе с отдельными навыками. Возможно даже, в десять раз больше.

6.43 Фэнтезийные расы: Керкопы

Керкопы (или киликраны) изначально были парой братьев в ранней греческой мифологии. В первом столетии до н.э., впрочем, мифотворцы расширили их до расы. Здесь они упомянуты в этом, позднем, значении.

Керкопы (в единственном числе: керкоп) маленькая, обезьяноподобная раса, которая любит устраивать шутки и розыгрыши над всеми, над кем сможет. Прирождённые воры, некоторые из них даже умудрились украсть оружие у Геракла! Когда он поймал их и привязал к столбу для наказания, они так развеселили его своими шутками, что он отпустил их безнаказанными. Игрокам не стоит пытаться играть керкопа, если у них недостаточно проказническое чувство юмора.

Керкопы - маленькие гуманоиды с уродливыми, обезьяноподобными лицами и цепкими хвостами. Керкоп ростом около четырёх футов (120 см), но обычно немного наклоняется. Их лица не волосатые, но особи обоих полов зачастую имеют длинные бакенбарды, которые часто сходятся под подбородком - эти волосы не продолжают расти, но остаются той же длины, что характерно для волос обезьян. Спина имеет скудный волосяной покров, а хвост покрыт мехом, за исключением последних шести дюймов (15 см). Руки, ноги и грудь покрыты волосами не более, чем у среднестатистического человеческого мужчины, а также они носят одежду - с отверстием для хвоста. Их ступни напоминают обезьяньи, но они не могут так же хорошо манипулировать вещами с их помощью. Они не особо любят обувь, надевая её только когда пытаются притвориться представителем другой расы. Керкопы большую часть времени стоят вертикально, но наклоняются вперёд для бега, используя хвост как противовес. Их хвосты достаточно сильные, чтобы помогать в битве и помогать им взбираться, однако керкоп не может использовать тонкие манипуляции (вроде взлома замков) с помощью хвоста. Керкопы

говорят на своём собственном языке и должны выучить дополнительные языки, чтобы общаться с персонажами не являющимися керкопами.

Обычный керкоп обладает *посредственными* силой и поглощением урона, но *хорошей* ловкостью. Их интеллект находится в том же диапазоне, что и у человека. Керкопы имеют расовые преимущества исключительного баланса (+2 к любому действию, требующему баланс, даже в сложных ситуациях), способность приземляться на ноги без повреждений с высоты в два раза большей, чем может человек, и крепкий хвост. Их расовые недостатки это импульсивность (сначала делай, потому думай), заядлый шутник (розыгрыши и прочее), kleптомания, непривлекательная внешность для других рас, плохая репутация воров и обманщиков. У них есть бонус +1 к следующим навыкам: акробатика, бесшумное передвижение, лазание и речевое убеждение. Они получают штраф -1 к использованию любого оружия среднего размера или больше.

Как результат перечисленного выше, играть за керкопа считается как недостаток. Так как любой игрок, играющий такого персонажа, на самом деле получает некоторые полезные бонусы, играя вора, ГМ должен обязательно следить за недостатками - особенно *плохой* репутацией. НИПы с трудом доверяют керкопам и обычно не без причины.

Этот расовый шаблон даёт сильный стимул создать персонажа вора. Однако, вполне возможно создание керкопа воина или даже жреца, если есть такое желание. Определённые недостатки могут быть "выкуплены". Так, например, персонаж может взять преимущество не kleптоман - но это будет стоить одно преимущество, которое может обнулить свободный уровень недостатка. Однако, непривлекательная внешность и плохая репутация не могут быть выкуплены, это неотъемлемые предрассудки окружающих, а не личная черта.

Персонаж керкоп может взять недостаток: нет хвоста - возможно, он потерял его в бою. Это даст дополнительные уровни для преодоления штрафа -1 для всех средних и крупных видов оружия, если персонаж хочет стать воином-керкопом, например.

6.5. Примеры животных и существ

Животные, не относящиеся к ИП, не должны создаваться с использованием пределов уровней. Просто определите, какие черты необходимы животному, и идите дальше. Масштаб силы ссылается на раздел 2.3 Не-люди. Урон может включать фактор «смертельное оружие» для зубов, когтей и, в некоторых случаях, тело, оптимизированно для боя (обычно плотоядное животное).

собака:

восприятие: от *отлично* до *великолепно* (нюх должен быть в масштабе: собака)

масштаб силы/массы: от -7 до 0

навыки: от *посредственно* до *великолепно* (обозначьте в зависимости от наличия особой тренировки); примеры включают атаку, охрану, поводырь, слежку, охоту и трюки)

ближний бой: от *нормально* до *великолепно*

поглощение урона: от *хорошо* до *отлично*

кот:

ловкость: от *отлично* до *великолепно*

масштаб: -6 или -7

навыки: выживание, охота, игра

преимущества: ночное зрение, девять жизней (например, каждый раз, когда кошка получает урон, который убьёт его одним ударом, вычеркнуть одну жизнь и не засчитать урон, но есть и другие способы обыграть это, разумеется, например, способность *легендарного* уклонения.)

недостатки: независимый, любопытный, ленивый, тщеславный

поглощение урона: от *нормально* до *великолепно*

лошадь:

сила: масштаб 3 от *хорошо* до *отлично*

выносливость: *хорошо*
скорость: масштаб 4 от *хорошо* до *отлично*
навыки: от *посредственно* до *великолепно* (обозначьте в зависимости от наличия особой тренировки; примеры включают верховую езду, вожделение, гонки, боевые действия и различные трюки)
недостатки: подберите для индивидуального животного (побег, укусы, пинки и т. д.)
поглощение урона: от *посредственно* до *хорошо*

верблюд:
сила: масштаб 2 от *хорошо* до *отлично*
выносливость: от *отлично* до *великолепно*
скорость: масштаб 3 от *посредственно* до *хорошо*
навыки: от *посредственно* до *великолепно* (обозначьте в зависимости от наличия особой тренировки; примеры включают верховую езду, вожделение, навьючивание)
преимущество: выживание в пустыне
поглощение урона: от *нормально* до *отлично*

слон:
сила: масштаб 8 от *хорошо* до *великолепно*
ловкость: от *хорошо* до *великолепно*
навыки: от *посредственно* до *великолепно* (обозначьте в зависимости от наличия особой тренировки; примеры включают верховую езду, транспортировку, складирование (брёвна и т. д.), трюки)
преимущества: исключительный животный интеллект
недостатки: самцы подвержены неистовству (ежегодное безумие)
поглощение урона: от *хорошо* до *великолепно*

сокол:
смелость: от *нормально* до *великолепно*
ловкость: от *хорошо* до *великолепно*
скорость: масштаб 5 от *нормально* до *отлично*
сила: масштаб -6, от *нормально* до *великолепно* (масштаб может быть от -8 до -4 для того чтобы отражать размеры от воробьиного ястреба до орла)
навыки: от *посредственно* до *великолепно* (обозначьте в зависимости от наличия особой тренировки; примеры включают приручение (мера степени приручения), охота на наземных млекопитающих, охотничьи птицы, воздушная акробатика, обучение приманке и т. д.)
преимущества: полёт
поглощение урона: от *нормально* до *хорошо*

лев:
восприятие: *отлично*
ближний бой: *отлично*
преследование: *отлично*
уклонение: *нормально*
сила: масштаб 2 от *нормально* до *отлично*
недостаток: ленивый
поглощение урона: от *нормально* до *великолепно*

медведь гризли:
восприятие: *хорошо*
ближний бой: *хорошо*
уклонение: *нормально*
сила: масштаб 3 от *нормально* до *отлично*
недостаток: неконтролируемая ярость
поглощение урона: от *нормально* до *отлично*

кобра:
восприятие: *хорошо*

ближний бой: *отлично*
уклонение: *хорошо*
сверхъестественная способность: яд, +4 бонус к урону
недостаток: дурной темперамент
поглощение урона: *плохо*

скунс:

ближний бой: *плохо*
дистанционный бой: *хорошо*, короткая дистанция
уклонение: *плохо*
сверхъестественная способность: ядовитая жидкость (ослепление, выведение из строя, вызывает столкновение)
поглощение урона: *ужасно*

гигантский паук:

ближний бой: *хорошо*
уклонение: *плохо*
сверхъестественная способность: яд (парализующий), паутина (бросок *хорошего* уровня сложности силы чтобы повредить)
поглощение урона: *хорошо*

грифон:

восприятие: *отлично*
ближний бой: *отлично*
уклонение: *хорошо*
сверхъестественная способность: полёт, жёсткая шкура (лёгкая броня)
сила: от *посредственно* до *отлично*, масштаб 4
поглощение урона: от *хорошо* до *великолепно*

дракон (настройте по вкусу):

ближний бой: от *хорошо* до *отлично*
дистанционный бой: *хорошо*, короткая дистанция
уклонение: *посредственно*
сверхъестественная способность: дыхание огнём (+2 к урону), полёт, жёсткая шкура (от -1 до -3), очаровывание глазами, магический потенциал (для некоторых из них)
недостаток: жадный
сила: от масштаб 3 до масштаб 9, от *нормально* до *отлично*
поглощение урона: от *нормально* до *отлично*

6.6 Примеры снаряжения

Есть возможность определить снаряжение в терминах персонажа Fudge. Это, вероятно, не нужно, но может быть сделано, если это необходимо.

Это может быть описано для любого технологического уровня, от каменного века до научной фантастики. Часть оборудования может быть определена с помощью множества черт Fudge, которые необходимы: атрибуты, навыки, преимущества или недостатки.

Например, **старый, избитый меч**, найденный в сыром подземелье, имеет:

атрибуты:

острота: *ужасно*
прочность: *плохо*

недостатки: выглядит потрепанным

Такое оружие рассматривается как дубинка для урона, а не меч (без бонуса за остроту). ГМ может потребовать ситуационный бросок каждые несколько раундов боя: меч ломается на

посредственном или худшем результате от парирования или будучи парированным. И, наконец, некоторые люди будут высмеивать любого, кто носит такое дряблое оружие.

Однако, когда **меч** был новым, он имел:

атрибуты

острота: *хорошо*

прочность: *отлично*

преимущества: прекрасно сделан

В этом случае это действительно заслужило бы +1 за остроту (возможно, любой уровень остроты от *посредственно* до *хорошо* получает бонус +1 за остроту, в то время как более тупые клинки не получают бонуса, а лучшие клинки могут получить дополнительно +1 бонус). Он также никогда не будет ломаться при обычных обстоятельствах, и его внешний вид, вероятно, заслуживает для его владельца положительную реакцию многих людей.

У драгоценного **волшебного меча**, найденного в сокровищах дракона, может быть:

атрибут:

внешний вид: *великолепно* (+3 для впечатления тех, кто ценит богатство)

преимущество:

убийца троллей (+3 к попаданию при сражении с троллями, такие раны никогда не заживут)

недостаток:

предан своему назначению (он пытается контролировать владельца, чтобы охотиться на троллей)

навык:

повелевать владельцем: *нормально* (оппозиционное действие против атрибута воли)

Другой **волшебный меч**:

сверхъестественная способность

создание пламени (+2 урона)

навык:

огненная стрельба: *отлично*. диапазон: три ярда (метра)

недостатки:

создание пламени работает только при *хорошем* или лучше ситуационном броске

Конечно, даже если пылающий клинок не срабатывает, ее все равно можно использовать как обычный меч, поэтому в таких случаях это не совсем бесполезно.

В качестве окончательного примера рассмотрим космический двухместный корабль-истребитель из научной фантастики:

атрибуты:

ускорение: *отлично*

управляемость: *великолепно*

скорость: *хорошая* (масштаб 15)

размер: *нормально* (масштаб 8)

навыки:

навигация: *хорошо*

прицеливание: *великолепно*

автопилот: *нормально*

приготовление пищи: *плохо*

развлечения: *посредственно*

преимущества:

лазерные винтовки, установленные на башне, сверху и снизу

сиденья-корзины на мостике

гиперускорение

может использоваться в атмосфере или в глубоком космосе

недостатки:

нестандартные детали (дорогостоящий для ремонта)

непривлекательный экстерьер
тесные спальные помещения
переходной шлюз противно поскрипывает

Обычное, повседневное оборудование не должно быть подробно описано таким образом. Нет необходимости определять котелок, например, как нечто, отличное от «одной металлической емкости объемом в 1 литр». Даже для оборудования, которое может повлиять на игру, например, оружия или инструментов воров, вам не нужно иметь больше информации, чем «+2 наступательного урона» или «+1 к навыку взлома».

Лучше ограничить определение экипировки в Fudge терминами персонажа, используя этот приём только для чего-то по-настоящему необычного (например, магические предметы). Другое использование - когда возможности оборудования могут использоваться в оппозиционном действии: например, в автомобильной гонке вам нужно знать относительные скорости и возможности управляемости транспортных средств, также, как и навыки водителей. Еще один хороший пример - битва между космическими кораблями.

Оборудование, обладающее индивидуальностью, например, интеллектуальные магические предметы или продвинутые роботы, могут рассматриваться как полноценные персонажи Fudge, если это необходимо.

Конец правил Fudge.

7. Дополнения

Дополнения состоят из разнообразных дополнительных материалов для Fudge.

Главы с 1 по 5 представляют собой простой, ванильный Fudge - здесь же вы можете найти и создать изысканные лакомства. Если вы будете распространять Fudge, пожалуйста, добавляйте любую надстройку в эту главу (цитируя номер раздела и имя, например 1.33, Преимущества), вместо того, чтобы изменять оригинал. Предложения по конкретным жанрам также содержатся в дополнениях. Примеры: список примеров суперспособностей или список орудий и их урон.

Пожалуйста, укажите дату и разработчика (ваше имя) для изменения и, если возможно, сообщите Стеффану О'Салливану, изначальному автору Fudge, через Интернет (на адрес sos@oz.plymouth.edu) или через почтовое отделение (c/o Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368).

7.1 Примеры магических систем: Fudge Магия.

Дата: с ноября 1992 по ноябрь 1993

Автор: Стеффан О'Салливан

Вот пример магической системы, основанной на следующих предпосылках, упомянутых в разделе 2.5, Магия:

Кто может творить заклинания: только маги (требуются сверхъестественные способности).

Уровни способностей: да. Есть два игровых эффекта: чем больше сила, тем легче создавать более мощные заклинания; и уровни способности действуют как резерв в случае серьезного провала, который временно истощает способность. Добровольное истощение уроней способности также может гарантировать успех для одного заклинания.

Источник способности: манипуляция маной на данной территории.

Надежность: нормально.

Время на сотворение заклинания: зависит от мощности заклинания (от одной минуты до нескольких дней). Это можно ускорить, взяв штраф к броску.

Заклинания: импровизированные. Точная формулировка не важна, поэтому магические книги, как правило, представляют собой сборники эффектов, а не формул.

Материальные компоненты: не нужны, но полезное их использование может принести +1 к навыку.

Отрицательные стороны: чтение нестандартных заклинаний утомительно; Серьезный провал создаёт неприятности.

Социальные ограничения: нет - магия - штука редкая, но не безызвестная.

Эта система основана на убеждении, что игрок, использующий магию, никогда не должен быть равнодушным: всегда должно быть какое-то напряжение и волнение, когда персонаж творит заклинание, в противном случае магия перестает быть частью игры. Слишком часто в ролевой игре игрок, играющий мага, использует знакомые заклинания так регулярно, что сотворение заклинаний становится обыденным. Поскольку «обыденная магия» кажется противоречием в терминах, Fudge Магия пытается привнести немного волнения в сотворение заклинаний.

Есть много способов добиться этого. Fudge Магия принимает следующие ограничения:

1. Мана, доступная для заклинания определенного назначения, постепенно истощается на данной территории. То есть, например, бросать два огненных шара подряд сложнее, чем бросать один огненный шар и один взрыв молнии.

2. Магия - это неукротимая сила; существует предельный показатель навыка для заклинаний.

3. Магия несколько рискованна в использовании - есть штрафы за серьезный провал.

Для тех, кому эти ограничения не нравятся, предусмотрены варианты для изменения этих ограничений. На самом деле, раздел 7.193 Альтернативы навыкам сотворения заклинаний важен для сказочных рас и полубогов, у которых гораздо более надежные магические способности, чем у людей. (Если ГМ не проявит щедрость, то таким персонажам придётся покупать более высокие уровни навыков как обычно, если используется система объективного создания персонажа. Взятие некоторых недостатков, чтобы сбалансировать такие способности, соответствует природе полубогов и сказочных рас.)

Смотрите раздел 6.31 для примеров персонажей, использующих Fudge Магию.

7.11. Магический потенциал

Магический потенциал - это сверхъестественная способность. (Предлагаемая стоимость в системе объективного создания персонажа - два преимущества для каждого уровня магического потенциала. Она может быть снижена в кампании богатой магией.) Персонаж с хотя бы одним уровнем магического потенциала (обычно сокращается до “потенциала”, а иногда называется просто “способностью”) называется в этих правилах “магом” - подставьте свое любимое слово. Только маги могут творить заклинания. (Тем не менее, см. раздел 7.192, Маги и не-маги, для других вариантов.) Магический потенциал может быть взят более одного раза, но каждый уровень считается отдельной сверхъестественной способностью.

Каждый уровень магического потенциала должен быть куплен как специализация. Специализации могут быть предложены игроком или установлены ГМом. (В последнем случае он должен составить список подходящих магических специализаций.) Эти категории могут быть настолько широкими или узкими, насколько ГМ сочтёт необходимым - чем шире категории, тем мощнее маги.

Примеры специализированного потенциала: изменить неодушевленный материал, предсказание, боевая магия, магия коммуникации, защитная магия, магия стихий, магия полёта, исцеляющая магия, иллюзия, сбор информации магия, контроль разума, некромантия, влияет только на живых существ, влияет только на разумных существ, воздействует только на технологические элементы, изменение формы, белая магия (не может никому навредить, даже косвенно) и т.д.

Персонаж может иметь уровни способности более чем в одной специализации, если только ГМ не запретит это по какой-либо причине. Некоторые дисциплины могут иметь социальные ограничения: в большинстве культур изучение некромантии является оскорбительным и, возможно, незаконным. Контроль разума, невидимость, телепортация, магия иллюзий и т.д., всё это в лучшем случае может быть ограничено до одобренных правительством магов. Но вполне возможно, что даже такие маги будут вне закона. Всему, что может быть легко

использовано для совершения преступления (особенно убийство или воровство), будет трудно, если не невозможно, учиться открыто в большинстве культур. Если данная культура допускает такую магию открыто, она обязательно будет обладать мощной защитой от повреждения ею.

Узкие специализации должны вероятно стоить меньше одной сверхъестественной способности: возможно, каждый специализированный потенциал стоит одного преимущества.

Для того, чтобы сотворить заклинание с конкретным результатом, маг должен иметь как минимум +1 потенциал, специализирующийся на этом типе магии (точнее на листе персонажа т.к. он может быть временно уменьшен до 0 потенциала). Кто-то с +1 *потенциалом:боевая магия* и +2 *потенциалом:магия сбора информации* не может сотворить заклинание для создания пищи в дикой местности, например.

Серьёзный провал заклинания вызывает временную потерю уровня магического потенциала(см. раздел 7.15, Оцифровка). Когда подобное случается, маг теряет сознание по крайней мере на один боевой раунд. Ему необходим *хороший* бросок на телосложение, чтобы прийти в себя (бросок делается каждый раунд). Когда маг приходит в себя, он может действовать как обычно, даже может попробовать сотворить тоже самое заклинание снова, только если уровень его потенциала не упал ниже нуля.

Если у мага есть два и более типов потенциала, относящихся к сотворяемому заклинанию, и в сложившейся ситуации обязательно должно произойти снижение потенциала, то ГМ решает, какой из них теряет уровень. Например, маг имеет один уровень боевой магии и два уровня огненной магии и получает провал на заклинании огненного шара. ГМ может сказать, что маг потерял уровень боевой магии или уровень огненной магии, но не оба вместе.

Если потенциал мага падает до -1 по любой конкретной специальности, он немедленно впадает в кому, которая длится где-то от часа до одного дня (решение ГМа). Когда он просыпается, он должен сделать бросок против своего телосложения: на *посредственном* броске или хуже он получает единицу урона. Он проверяет телосложение снова в конце каждого дня своей активности - неудачный результат означает еще одну единицу урона. Эти раны не могут быть излечены, пока он не зарядит свой магический потенциал до уровня 0.

Волшебник с нулевым потенциалом все еще может творить заклинания; Однако маг с магическим потенциалом -1 не может пытаться творить магические заклинания, включающие эту специальность. Он всё ещё может использовать заклинания другой специальности. Например, маг, который снизил энциклопедическую магию до -1 больше не может творить заклинание, которое позволяет ему открыть свою пустую книгу и прочитать магически проявляющуюся запись в энциклопедии по заданной теме. Но он все еще может творить заклинания использующие его магию эмпатии животных, позволяя ему призывать и разговаривать с дикими животными, при условии, что этот потенциал все еще равен 0 или выше. Тем не менее, он всё ещё должен проверять телосложение каждый день, когда он активен, чтобы проверить, наносит ли раны его потенциал -1 энциклопедической магии.

Магический потенциал может быть восстановлен только отдыхом на уровень за неделю. (ГМ может изменить это время, на свой вкус, разумеется: одного дня отдыха достаточно для более эпических кампаний.) Например, потенциал мага падает до -1. Отдыхая в течение одной недели, вы поднимите его до нулевого потенциала (и вылечите любые раны, вызванные активностью, во время нахождения в -1 потенциале). Вторая неделя отдыха поднимет его до +1 потенциала.

Ни один персонаж не может получить уровни магического потенциала выше своего начального уровня, кроме как через развитие персонажа - см. Часть 5.

7.12 Заклинания

Когда волшебник хочет сотворить заклинание, он описывает результат, который он подразумевает. ГМ оценивает, насколько мощным будет такой эффект, исходя из того, насколько распространена магия в его кампании. В кампании с низким уровнем магии даже простое заклинание, такое как левитация ключей тюрьмы заключенному персонажу, будет облагаться штрафом. Однако в высокомагичной кампании это было бы пустяковое заклинание, и даже стрельба молнией из кончика пальца не была бы чем-то необычным.

Эффективность заклинания может быть изменена уровнем соответствующей способности мага. "Обыкновенный" маг имеет три уровня соответствующей способности, когда творит определённое заклинание. (Измените это число вверх или вниз для более сложной или легкой магии.) То есть заклинание более сложно для мага, у которого менее трёх уровней

соответствующей способности. Аналогично, маг с четырьмя или более уровнями соответствующей способности рассматривает заклинание как более элементарное, чем это было бы для обычного мага.

«Соответствующая» способность не обязательно должна быть целиком в одной и той же специализации, если каждая способность управляет этим заклинанием в данном случае. Например, заклинание, при котором меч взлетает и атакует врага, может управляться летающей магией, боевой магией и контроль неодушевленной материи. Если у мага был один уровень каждого из этих типов магии, заклинание будет обычной эффективности для него.

Также заклинание является *элементарным*, *обычным* или *мощным*. (А ещё оно может быть крайне элементарным или крайне мощным, если пожелает ГМ. На самом деле, игроки, несомненно, будут предлагать поистине удивительные заклинания, которые должны быть отмечены как невероятно мощные, или с каким-нибудь другим впечатляющим словом.) ГМ говорит игроку, какой мощности предлагаемое заклинание - любой персонаж-маг будет иметь достаточно неплохое представление о силе заклинания.

Мощность заклинания определяет уровень сложности. Заклинание *обычной* мощности имеет *нормальный* уровень сложности, в то время как у *мощного* заклинания уровень сложности как минимум *хорошо*. Аналогично, у *элементарного* заклинания уровень сложности *посредственно* или *плохо*.

Мастер также определяет продолжительность заклинания, если оно успешно - секунды, минуты, часы, дни и т.д. Персонаж может попытаться изменить это, с разрешения ГМа. Например, маг может добровольно взять больше усталости или уменьшить охват воздействия, или согласиться на какой-либо другой штраф, чтобы продлить время действия заклинания. Бросок с более высокой относительной степенью может также означать, что заклинание длится дольше. Некоторые заклинания имеют постоянные эффекты: исцеление (до тех пор, пока не ранят снова), образование отверстия в стене (до ремонта вручную или магией), телепортация в отдалённое место (пока вы не вернетесь) и т.д. Конечно, даже эти эффекты заклинаний могут быть временными в мире ГМа: исцеление длится только один день, и рана появляется вновь, или отверстие в стене затягивается само через несколько минут, или телепортированный человек автоматически возвращается после часа, проведённого в другом месте...

Мастер также должен определить, есть ли какие-нибудь отрицательные стороны сотворения заклинания. Fudge Магия предполагает, что сотворение заклинаний утомляет и волшебник уменьшает свой атрибут усталости когда это делает. Более мощные заклинания приводят к большему утомлению. (Усталость, разумеется, восстанавливается при помощи отдыха. Если усталость понижается ниже *ужасно*, персонаж падает в обморок. ГМ может задавать отдельный атрибут усталости, или основывать её на выносливости, телосложении, силе и т.д.)

ГМ, которому не нравится идея отслеживать усталость, может использовать в качестве отрицательных сторон что-нибудь ещё. Возможно, у мага есть ограниченное количество заклинаний, которые он может создать за день (или за час). В этом случае у него может быть атрибут очки заклинаний, который истощается при сотворении заклинания и восстанавливается просто по прошествии времени. (*Элементарное* заклинание не будет истощать уровни очков заклинаний, в то время как *обычное* заклинание понижает волшебника с *хороших* очков заклинаний до *нормальных*, например, и более *мощные* заклинания истощают два или более уровня за раз.) Снижение очков заклинаний в таком случае не обязательно приведёт к усталости мага, и очки заклинания будут восстанавливаться независимо от того, отдыхал ли маг или нет, или они могли бы регенерироваться только во время сна.

Или, может быть, каждое заклинание мага влияет на его атрибут рассудок, и ему нужно выздоравливать, чтобы восстановить его. Или, что не менее интересно, заклинание может повлиять на рассудок любого, кто стал свидетелем магии! Снижение рассудка может проявляться многими забавными способами...

7.13 Мана

Мана - это источник энергии, способный воздействовать на материю, время и пространство. Его могут использовать только те, у кого есть магический потенциал. ГМ определяет доступность и плотность маны в данном игровом мире так же, как и эффективность обычного заклинания. Плотность маны может влиять на две вещи: насколько большая область

необходима для подпитки данного эффекта заклинания, и (опционально), насколько легко или трудно сотворить заклинание.

Когда сотворяется заклинание с определенным эффектом, маг привлекает для себя определенный тип маны для создания данного эффекта. В следующий раз, когда необходим этот же эффект, это будет сделать сложнее: он извлёк часть маны данного типа в этой местности.

Размер области определяется ГМом. Для большинства фэнтезийных миров подразумевается, что это около 50 ярдов или метров в диаметре. В кампании с низким уровнем магии такая область размером с провинциальный городок или даже город. (Это придало бы смысл старой строчке: «Этот город недостаточно велик для нас обоих» - дуэль волшебников!) С другой стороны, кампания с высоким уровнем магии может быть настолько богата маной, что маг окажется в новой области просто сделав шаг или два. Обратите внимание, что область определяет, какие заклинания могут быть сотворены без штрафа: если волшебник создаёт исцеляющее заклинание, второй маг будет создавать заклинание исцеления с -1 в этой же области в течение следующих 24 часов. (Разумеется в каждом конкретном игровом мире, мана может восстанавливаться с разной скоростью.) Также обратите внимание, что маг может не знать, какие заклинания были созданы в определённой области до его прибытия...

Также в области богатой маной заклинания могут создаваться проще: +1 или +2 к уровню навыка. Аналогично, в бедных маной областях заклинания творить сложнее: -1 или больше. Действует ли это правило решает ГМ.

Мана рассеяна и слаба в мире, таком как современная Земля. Средний мир фэнтезийных игр будет иметь намного более сильную ману, а некоторые высокомагические кампании будут просто переполнены маной. В каждом конкретном мире можно менять количество маны. Некоторые области могут быть богаты маной, в то время как соседние районы будут бедны маной. Мана может течь в потоках или в приливах с фазами Луны. Могут быть «блуждающие» потоки маны, которые меняют курс и вторгаются в новые области, или может быть истощение маны, которое затронет данную местность. Астрологические изменения могут также влиять на ману - таким образом даже здесь, на бедной маной Земле, будут места и времена года, когда культисты собираются, чтобы вызвать невидимые силы...

Игрок маг мог бы знать общий уровень маны, по крайней мере, для своего родного региона. Но он может знать или не знать, колеблется ли она периодически, и существуют ли в далеких странах другие уровни маны. Чтобы определить уровень маны в локальной области в определенное время, маг должен сотворить заклинание специально для этой цели.

7.14 Навык

Сотворение заклинаний - это навык, который необходимо изучать. По умолчанию используется значение *не существует*, и из-за элемента неопределенности в Fudge Магии (упомянутой в Разделе 7.1 Fudge Магия), максимальный базовый уровень навыка - *нормально*. Он не может быть завышен постоянно, но см. раздел 7.193, Альтернативы навыка сотворения заклинаний.

Предполагается один общий навык сотворения заклинаний, но Мастер может назначить больше, если он разбивает магию на разные типы. Необходимо потратить один уровень, просто чтобы получить навык сотворения заклинания на уровне *ужасно*.

Навык сотворения заклинаний может быть изменён (максимум до *отлично*) следующим образом: Принимая среднее время, на сотворение заклинания: +0. (Примечание: ГМ оценивает среднее время для каждого конкретного заклинания. *Мощные* заклинания могут занимать весь день или даже больше, в то время как *элементарные* могут занять от одной до пяти минут).

Выделяя много времени, для тщательного сотворения заклинания: +1. (Относительно каждого заклинания, конечно. Для *элементарного* заклинания: полчаса или больше.)

Сотворение заклинаний намного быстрее обычного: -1. (Для *элементарного* заклинания: один боевой раунд концентрации.)

Используя обычные усилия для сотворения заклинания: +0. Используя дополнительное усилие для сотворения заклинания (устаёт больше, чем обычно, или считается за два заклинания если количество в день ограничено, или снижает рассудок больше обычного и т.д.): +1 или +2.

Используя для сотворения заклинания меньшие усилия, чем обычно: -1 или более. (Снижение утомляемости, или это считается только за половину заклинания при учёте ограничения количества заклинаний в день и т.д.)

Первое сотворение заклинания с определённым эффектом в данной области в течение 24 часов: +0. (См. раздел 7.13, Мана, при размере области.)

Дополнительные сотворение заклинаний определенного эффекта в данной области в течение 24 часов: -1 за сотворение.

При использования аутентичных магических формул: +1. (Закон соприкосновения или закон подобия, например, см. классическое антропологическое исследование Джеймса Фрэзера «Золотая ветвь». Оба закона требуют некоторой физической составляющей: перо, чтобы создать заклинание полета, клочок волос субъекта, чтобы залечить или ранить его, капля воды, которая становится струей, палка, которая становится посохом, медвежья шкура, чтобы превратить мага в медведя и т.д. Составление заклинания в поэтической форме приносит дополнительно +1, если ГМ согласен.)

Несколько магов, сотворяя заклинание, которое они все пробовали раньше: +1 (от двух до X магов) или +2 (для более чем X магов). (X устанавливается ГМ, где-то от двух до десяти, или даже больше для низкомагических кампаний. Один маг считается основным заклинателем: бросок совершается только один раз против его навыка).

Область богатая маной: +1 или +2 (опционально)

Область средней концентрации маны: +0

Область бедная маной: -1 или больше (опционально)

Также могут применяться и другие модификаторы, например заклинание, магического поиска в горах кого-то, кого вы любите (+1) или поиск кого-то, кого вы никогда не встречали (-1).

7.15 Оцифровка

Каждое заклинание оцифровывается как безопозиционное действие: уровень сложности зависит от мощности заклинания. Заклинания средней мощности имеют уровень сложности *нормально*, в то время как более простые заклинания имеют уровни *посредственно* или *плохо*. (Никакое заклинание не имеет уровня сложности *ужасно* - магия просто не работает на этом уровне.) Более мощные заклинания имеют уровни сложности от *хорошо* до *великолепно*, или даже превосходят *великолепно*, если требуется действительно мощный эффект.

Если маг преодолевает уровень сложности, заклинание создается так, как он его описал. Чем выше относительный уровень, тем лучше результат. Маг терпит -1 (или больше) к своему атрибуту усталости, если ГМ считает, что заклинание утомительное. (Если ГМ выбрал какую-то другую отрицательную сторону, естественно, примените её вместо этого.)

Иногда требуется бросок навыка, чтобы что-то сделать с конечным результатом заклинания. Например, огненный шар должен быть брошен точно: используйте правила по навыку метания и дистанционному оружию из части 4.

Если маг выполняет сотворение вровень с уровнем сложности, тогда имеет место разбавленный вариант заклинания. Либо у него будет короткая продолжительность, либо пониженная мощность, либо есть временное отставание до того, как заклинание произведёт воздействие, и т.д. Возможен неожиданный побочный эффект, который впрочем не будет вреден для мага. Здесь не будет штрафа для мага свыше возможных -1 к усталости, или -2 в худшем случае.

Однако, если маг пробрасывает ниже уровня сложности, он подвергается отрицательному воздействию. Энергия, присущая мане, набрасывается на психику мага, вместо того чтобы фокусироваться по его желанию. Там может быть (или не быть) видимый магический эффект, но это не будет желаемым эффектом, и, если он бросил достаточно плохо, это может быть даже враждебно целям или здоровью мага...

При неудачном броске маг оглушается на один раунд боя (и нет действий или защиты) и получает по меньшей мере -1 к усталости. Результат *ужасно* всегда неудачен.

Если он бросает результат -4, заклинание автоматически терпит неудачу (независимо от итогового уровня), и он также временно истощает один уровень своего магического потенциала - см. раздел 7.11, Магический потенциал, для эффектов. (Это «рискованность» магии, упомянутая в Разделе 7.1, Fudge Магия.)

Примеры: Барни сотворяет заклинание «создать пиццу» *обычной* мощности в нормальной области маны и получает -3: *ужасный* результат. Заклинание проваливается, и Барни оглушен на боевой раунд, но он не истощает уровень магического потенциала, потому что он не бросил -4. Позже, в богатой маной области (+1 к броску), Барни берет много времени (+1), чтобы создать обнаружение пищи - это весьма *элементарное* заклинание (для успеха необходим результат *плохо* или *лучше*). Он временно повысил свое мастерство до *отлично*, максимально разрешённого. Он выбрасывает результат -4, что является *плохим* результатом броска. Хотя степень броска достаточно хороша для сотворения заклинания, Барни все равно терпит неудачу, потому что он выбросил результат -4. Барни не только не обнаруживает никакой пищи, он также истощает один уровень магического потенциала - Упс!

7.16 Личное Магическое Сопротивление

Если заклинание одно из тех, которое пытается контролировать другое существо - как мысленно, так и физически или духовно, - то в этом случае также требуются броски оппозиционного действия. Сперва маг создаёт заклинание (как указано выше); затем он должен преодолеть личное магическое сопротивление субъекта. Магическое сопротивление может быть атрибутом или преимуществом (воля - хороший выбор, если нет специфической противомagicеской черты), как решит ГМ. Магическое сопротивление может быть даже разными атрибутами для разных типов заклинаний (ментальный атрибут для попыток контролировать ум и т.д.). Второй оппозиционный бросок - субъект заклинания получает шанс противостоять этому, и таким образом может влиять на результат.

Если ГМ согласен, маг может использовать результат, который он только что пробросил, в качестве уровня умения для оппозиционного действия. То есть, если он выбросил *отличный* результат на заклинание, он делает бросок на оппозиционное действие, как если бы его навык был *отличным*. В противном случае, он использует тот же уровень, против которого бросал изначально.

«Контроль» может означать множество различных вещей у разных ГМов. Личное магическое сопротивление будет сопротивлением при попытке прочесть чьи-то мысли для одного ГМа, но не другого. Однако, магическое сопротивление не является сопротивлением какому-либо заклинанию, которое призывает или создает физическую энергию, чтобы напасть на другое существо. Если маг успешно создает молнию, чтобы поразить субъекта, ему не противостоит личное сопротивление; это рассматривается как физическое оружие.

7.17 Сотворение заклинаний с определённым результатом

Иногда маг отчаянно нуждается в определенном результате. В этом случае он может предпочесть не бросать кубики вообще и просто истощить один уровень магического потенциала для гарантированного успеха. Он принимает обычные штрафы за потерю уровня потенциала - см. Раздел 7.11 Магический потенциал. Это означает, что он упадет в обморок - будет без сознания - после сотворения заклинания, что ограничивает полезность для определенных заклинаний. Например, вы не можете контролировать чей-то разум, когда вы без сознания...

ГМ может ограничить это до *элементарных* или не мощных заклинаний, или вообще не иметь никаких ограничений, кроме обычных штрафов за усталость (или иных). Тем не менее если заклинание является одним из тех, которому может логически сопротивляться субъект, то он все еще получает бросок сопротивления. В этом случае маг бросает, как если бы его умение было *отлично*.

7.18 Наложение чар

В этой системе предметы могут быть постоянно зачарованы. Маг работает в течение нескольких недель или месяцев (в соответствии с требованиями ГМа), в зависимости от количества и мощности требуемых заклинаний, а также от общей доступности магических предметов в кампании. В конце каждого месяца (или недели) маг делает бросок против двух

навыков: сотворения заклинания и соответствующего навыка ремесла для обрабатываемого материала. При проваленном броске заклинания применяются обычные штрафы. Если же он превзойдёт уровень сложности в каждом из бросков, заклинание медленно накладывается на предмет, на один этап за раз. В броске, который равен уровню сложности, проделанная работа соответствует только половине периода времени, но процесс зачаровывания при этом происходит.

Очевидно, что богатая маной область привлекает магов, особенно чародеев.

7.19 Fudge Опции магии

Эти варианты предлагают способы сделать Fudge Магию более всеобъемлющей, надежной, менее рискованной и даже сделать её доступной для не-магов.

7.191 Обобщенный магический потенциал

Некоторые ГМы могут захотеть, чтобы у игроков были широкие способности. В этом случае каждый из уровней магического потенциала позволяет персонажу попробовать любой желаемый магический эффект. Это соответствует определенным фантастическим установкам, при которых изучение магии включает в себя общие принципы, а не конкретные эффекты заклинания. Это приводит к очень свободной и открытой игре, которая может соответствовать или не соответствовать вашим вкусам.

Эта система по-прежнему позволяет специализации. Просто используйте недостатки, чтобы ограничить способность мага творить определенные заклинания. См. Раздел 6.311, Примеры персонажей, Блого-разведчик.

7.192 Маги и не-маги

ГМ может позволить творить заклинаниям не-магам. В этом случае это рискованно, так как нет «смягчения» магическим потенциалом - одного серьезного сбоя достаточно, чтобы опустошить персонажа. Тем не менее, в чрезвычайной ситуации этот риск может быть оправдан. Однако, такой персонаж все ещё нуждается в каком-нибудь навыке сотворения заклинаний. (Но см. раздел 7.193, Альтернативы навыков заклинаний).

В качестве замены специализации магического потенциала ГМ просматривает листок персонажей (проверяя черты, личность и предысторию персонажа) и решает, подходит ли предлагаемое заклинание для персонажа. Персонаж должен обладать некоторой способностью в предлагаемом предмете заклинания, иначе он не сможет использовать такое заклинание. Например, натренированный боец не обладающий знаниями по изучению книг или знаниями иностранных языков мог бы, возможно, попробовать боевое заклинание, но не заклинание по переводу книги, написанной неизвестными иероглифами.

Конечно, одно и то же заклинание является более *мощным* для не-мага, чем для мага. Вероятно, это означает, что не-маг будет иметь только лишь шанс сотворить заклинание, которое маг будет считать *элементарным*.

7.193 Альтернативы навыков заклинаний

Так как вкусы различаются, а Fudge Магия имеет тенденцию быть ненадёжной (см. раздел 7.1, Fudge Магия), то для более надёжного сотворения заклинаний предоставляются три варианта:

1. Используйте базовую систему Fudge Магия, но позвольте магу улучшить свои шансы сотворения заклинания выше *нормально*. За стоимость одного преимущества (или даже сверхъестественной способности) они могут быть подняты до *хорошо*. За стоимость еще двух преимуществ (или сверхъестественных способностей) умение сотворения заклинания может быть поднято от *хорошо* до *отлично*, максимум.

2. ГМы, которые хотят, чтобы магия была намного более надежной, могут просто относиться к сотворению заклинаний как к любому другому умению. То есть, это стоит обычных затрат на навык, чтобы поднять его до *хорошо* или даже *отлично*. Великолепное сотворение заклинаний не рекомендуется ни для кого, кроме врожденно-магических рас, даже в высокоуровневых магических кампаниях.

3. Сотворение заклинаний равно атрибуту силы воли, или, возможно, силе воли-2. (По-прежнему может быть потолок *отлично*, *хорошо* или даже *нормально* для сотворения заклинаний, независимо от уровня силы воли.) Это особенно подходит для игр, в которых не маги могут творить заклинания - см. раздел 7.192, Маги и Не-маги. Это мощная опция, потому что игроку не нужно приобретать навык сотворения заклинания для своего персонажа.

7.194 Менее рискованное сотворение заклинаний

Чтобы сделать сотворение заклинания менее рискованным (но не обязательно хорошим делом - см. раздел 7.1, Fudge Магия), усложните истощение уровня потенциала.

Примеры (применять настолько много или мало - насколько требуется):

1. Маг не может исчерпать уровень магического потенциала, если он пытается совершить *элементарное* заклинание. То есть, если он бросил -4 по *элементарному* заклинанию, он проваливает сотворение заклинания, но и не теряет уровень магического потенциала.

2. Маг не может исчерпать уровень магического потенциала, если он пытается совершить *элементарное* или *обычное* заклинание.

3. Маг не может исчерпать уровень магического потенциала, если он берет достаточно времени, чтобы получить бонус +1 за медленное и аккуратное сотворение заклинания.

4. Уровень магического потенциала может быть исчерпан только в результате поспешной попытки сотворения заклинания, которая провалилась.

5. Маг не может истощить уровень магического потенциала при первом сотворении заклинания каждый день, или когда полнолуние, или если уровень маны низкий (недостаточно маны для мощной отдачи) и т.д.

7.2 Пример Системы Чудес: Чудеса Fudge

Дата: декабрь 1992

Автор: Стеффан О'Салливан

Это пример системы чудес (не универсальный), основанный на следовании предпосылкам описанным в Разделе 2.6, Чудеса:

Могут ли чудеса произойти по молитве: Да.

Кто может молиться: Кто угодно. Святые получают преимущество (святой - это персонаж с сверхъестественной способностью: божественная милость, чье поведение согласуется с желаниями божества - ГМ решает на основе отыгрыша игрока). Религиозный сан - социальное звание, которое может совпадать или не совпадать с божественной милостью - не требуется, и, по факту, не делает ничего хорошего, если поведение персонажа несоответствующее.

Уверенность в сотворении чудес по молитве: *посредственно*.

Широкие или конкретные запросы: Конкретные запросы с большей вероятностью будут удовлетворены.

7.21 Божественная милость

Божественная милость - сверхъестественная способность, которую можно взять более одного раза. Каждый раз, когда берется божественная милость, она посвящена одному божеству. В политеистическом мире возможно иметь божественную милостью от более чем одного божества, или вы можете иметь несколько ступеней божественной милости от одного божества. Каждая ступень божественной милости считается двумя сверхъестественными способностями (рекомендуется).

Божественная милость может быть временно потеряна, если персонаж не действует в соответствии с желаниями божества. Обычно для восстановления божественной милости требуется период искупления. Это может быть мгновенно для милосердного божества, или это может занять до месяца для более суровых божеств. Все ступени теряются и восстанавливаются как единое целое, когда это происходит.

7.22 Мольба о Чуде

Персонаж может молить о чуде в любое время. Однако некоторые божества не любят, когда их беспокоят с элементарными вопросами, и могут игнорировать запросы, когда очевидно, что персонаж даже не пытался помочь себе сам.

В Fudge Чудесах мольба должна быть достаточно точно сформулирована. Вместо простого: «Пожалуйста, помогите мне», персонаж должен сосредоточиться на мольбе: «Мы голодаем, пожалуйста, накормите нас» или «Мой друг умирает, пожалуйста, исцели его». Однако святой персонаж может просить о любом желаемом чудесном результате - нет установленного списка чудес.

Персонажи без божественной милости имеют навык мольбы *плохо* (или *посредственно* в игре с более активными божествами). У тех, у кого есть один или больше ступеней божественной милости, имеется навык мольбы *нормально*. Навык мольбы не может быть повышен. (В высокоуровневой кампании с активными божествами, навык мольбы может быть поднят до уровня *хорошо* по стоимости одной сверхъестественной способности.) Однако навык мольбы может быть изменен, - см. следующий раздел.

Чтобы оцифровать мольбу, сделайте бросок безопозиционного действия против навыка мольбы. Каждая ступень божественной милости дает святому персонажу один дополнительный шанс бросить кубики в мольбе своему божеству.

На *нормальном* или хуже результате бросок является провалом. Если у персонажа есть какие-то ступени Божественной Милости от того же божества, он может снова бросить для каждой ступени (это не считается отдельной молитвой). Он может остановиться в любой момент - считается только последний результат броска. Это означает, что персонаж с двумя ступенями божественной милости может попробовать один, два или три броска. Если он получает *хороший*, *нормальный* или *посредственный* результат, в таком порядке, результат молитвы является *посредственным*.

При результате *нормально* или *посредственно* божество не отвечает на молитву, но молящийся не раздражает божество. Однако, при результате *плохо* или хуже божество злится на персонажа, и в следующей попытке мольбы будет штраф -1. Если божество злое, может на самом деле произойти чудо, но не то, которое проситель был бы рад получить...

При результате *хорошо* или лучше мольба будет услышана. Чем лучше результат, тем лучше ответ на молитву. Например, результат *хорошо* исцеляет одну рану или уровень раны, в то время как результат *великолепно* полностью исцеляет персонажа. Результат *хорошо* может вызвать волка для защиты молившегося, в то время как три льва могут быть ответом на результат *великолепно*. И так далее.

7.23 Модификаторы уровня навыка мольбы

ГМ решает, применимы ли какие-либо модификаторы. Предлагаемые модификаторы:

Поведение молящегося строго соответствовало желаниям божества: +1

Поведение молящегося не соответствовало желаниям божества: -1 или более

Молитва будет способствовать желанию божества: +1

Молитва идет вразрез с желаниями божества: -1 или более

Молитва включает в себя сферу влияния божества: +1 (Например, призыв огненного шара от божества огня. Это не подходит для верховного бога, чья сфера охватывает все вещи).

Молитва включает в себя элемент, враждебный для божества: -1 или более (молитва, чтобы огненное божество использовало воду, например).

Молитва сформулирована слишком широко: -1 или более

Молящийся не пытался сначала сам себе помочь: -1 или более.

Молитва слишком проста, чтобы беспокоить божество: -1 или более

Молитва - это простой, но важный запрос: +1, если молящийся исчерпал собственные возможности для выполнения этой задачи. (Пример: запрос куска мела, который является пустяком, но просто не может быть найден где-нибудь рядом с персонажем. В этом случае мел должен быть важен для состояния тела, ума или души персонажа).

Последняя молитва была с результатом *плохо* или хуже: -1

Божество считает, что молившийся слишком часто призывает к помощи: -1 или более (необязательно - может быть добавлено ГМом, раздражаемым постоянными просьбами о чудесах ...)

7.3 Пример псионической системы Fudge Пси

Дата: февраль 1993 года и декабрь 1993 года

Автор: Шон Гарбетт и Стеффан О'Салливан

В этой системе есть три типа пси черт: пси способности, пси навыки и психический резерв. Только у псиоников есть способности и навыки, чтобы активировать их, но у каждого есть психический резерв, чтобы противостоять псионическим атакам.

7.31 Псионические способности

ГМ должен решить, как точно определить пси способности. Поскольку каждая способность должна быть куплена отдельно, более широкое ее определение приводит к более сильным персонажам.

На следующей диаграмме показаны некоторые широкие группы, которые включают более узко определённые группы Пси способностей, перечисленные с ними. Они, в свою очередь, содержат еще более узко определенные Способности, которые ГМ может использовать в качестве отдельных пси способностей, если это необходимо. Этот список может быть перегруппирован, расширен, некоторые способности запрещены, узко определенная группа преобразована в широкую группу, которая включает в себя другие способности и т.д. Список является не всеобъемлющим, а просто образцом.

Очень широкие группы	Группы средней широты	Узкие группы
Анти-пси	Помехи	Аннулирование Сопротивляемость
Экстрасенсорная способность	Астральная проекция Телесенсорное восприятие Откровения о событиях другого времени	Яснослышание Ясновидение Найти объект Найти человека Чувствование ауры Поствидение Предвидение Психометрия
Психокинетика	Контроль живого Управление неодушевленным Электрокинетика Контроль температуры	Исцеление Левитация Управление метаболизмом Смена формы Силовой щит Фотокинез Сонаркинез Телекинез Изменение внешности объекта Изменение электрического тока Контроль электрических приборов Киберпси Электрический разряд Криокинетика Пирокинез
Телепатия	Эмпатия Щит разума	Контроль эмоций Чувствительность к эмоциям

	Ментальная связь Контроль разума Вампиризм	Чтение мыслей Передача мыслей Изменение памяти Убеждение Блокирование ясного мышления Послание губительной энергии Телегипноз Навык заимствования Истощение психического резерва Истощение здоровья Истощение энергии
Телепортация		Телепортировать себя Телепортировать другого Телепортировать объект Планарное путешествие Открытие портала между измерениями

ГМ должен позволить игрокам узнать, какую глубину навыков пси он использует. Каждая способность стоит одну сверхъестественную способность (два преимущества).

Вложение одного уровня в способность приобретает его на уровне *ужасно*. Затем способности могут быть увеличены по цене двух уровней навыка за уровень, если используется система объективного создания персонажей. Например, повышение способности телекинез до *плохо* требует двух уровней навыка, и повышение его до *посредственно* будет стоить еще два уровня навыка.

Разумеется, если ГМ предполагает кампанию насыщенную пси, стоимость должны быть намного дешевле. Предоставить много свободных уровней сверхъестественных способностей - хороший способ сделать это, но будьте осторожны в обмене их на повседневные черты.

Уровни способности определяют диапазон, количество или размер объекта воздействия и т.д. - см. раздел 2.7, Пси. *Нормальная* способность может делать всё, что является средним по умолчанию для мира кампании.

Для некоторых задач требуется минимальный уровень способности, заданный ГМ. Если у персонажа есть способность, но не на минимально требуемом уровне, он не может предпринимать никаких действий, если только он не использует "отчаянную псионику" (см. раздел 7.35). Если у пси есть соответствующая способность на трех или более уровнях выше необходимого минимума, то для этого использования она получит +1.

Никакие псионические способности не могут быть использованы, если не указаны на его листе персонажа.

Персонаж может взять скрытую пси-способность по стоимости одного преимущества. Он не может использовать способность (не может брать никаких связанных пси навыков), но позже в кампании он может потратить единицы опыта, равные ещё одному преимуществу, чтобы пробудить способность. Затем он должен будет изучить навыки управления способностью.

Также возможно принять некоторые интересные недостатки, которые ограничивают природу (и уменьшают стоимость) любой способности. Например, «используемо только в чрезвычайных ситуациях» - популярная тема в художественной литературе.

7.32 Псионические навыки

Вы не можете пытаться выполнить какое-либо псионическое действие, если у вас нет определенного навыка для управления рассматриваемой способностью. Каждая способность должна иметь сопутствующий навык соответствующей широты или узости (контроль телекинеза, использование телепатии, чтение мыслей и т.д.).

Значения по умолчанию для псионических навыков - *отсутствует*. Повышение навыка до *ужасно* стоит один уровень навыка и т.д. Навыки могут приниматься до значения *нормально* в начале игры. (ГМ может позволить более высокие уровни, если кампания сосредоточена вокруг псионических способностей.) Их можно улучшить с помощью обычного

развития персонажа, и новые могут быть добавлены, если ГМ будет согласен. Однако у игрока должна быть хорошая история о том, как пробудились новые навыки.

7.33 Психический Резерв

Психический резерв - это мера доступной пси-способности. Как и большинство атрибутов, психический резерв находится на значении *нормально* для каждого персонажа, если оно не будет преднамеренно изменено. ГМ может установить значение по умолчанию ниже, и может определить верхнее значение того, как высоко психический резерв может быть установлен.

Атрибут психический резерв не означает, что персонаж способен активно использовать пси. Для активации психического резерва необходимы другие псионические способности и навыки.

Низкий психический резерв может отрицательно изменить любую активную пси способность, в то время как высокий резерв можно использовать для увеличения ваших шансов на успех - см. раздел 7.36, Пси модификаторы - итоги.

Псионик тратит свой психический резерв, когда использует психическое умение. Постоянное использование постепенно истощает резерв, как и короткое, но мощное использование пси способности также истощает резерв, но обычное краткое использование не делает это. Тем не менее, проброшенный уровень псионических навыков *ужасно* или хуже всегда понижает психический резерв как минимум на один уровень.

Псионик может также попытаться сознательно истощить свой психический резерв. Это можно сделать, чтобы получить бонус к псионическому навыку (см. Раздел 7.34, Псионические действия) или способности (см. раздел 7.35 Отчаянная псионика).

Не существует немедленного наказания за снижение уровня психического резерва, если оно остается *ужасным* или выше. Тем не менее, ваше следующее использование пси может быть затронуто: есть отрицательный модификатор для использования психического навыка, когда ваш психический резерв ниже значения *нормально*.

Если психический резерв опустился ниже *ужасно*, персонаж немедленно теряет сознание. Для восстановления сознания требуется *хороший* бросок против атрибута телосложение, который может быть предпринят в каждом раунде боя.

Даже после восстановления сознания персонаж с психическим резервом ниже *ужасно* находится в беде. ГМ может наложить на такого персонажа любой тип страданий, которые он пожелает, до тех пор, пока психический резерв не достигнет хотя бы уровня *ужасно*. Предлагаемые страдания включают легкое безумие (галлюцинации, бред, паранойя и т.д.), физическая слабость (слюнотечение, тряска, подергивание и т.д.), снижение атрибутов и отрицательные модификаторы даже для действий, не являющихся пси.

Персонаж может восстановить один уровень своего психического резерва за каждую неделю (или день, или что-то, что установит ГМ) отдыха, вплоть до его текущего максимального уровня.

7.34 Псионические Действия

Возможны два вида псионических действий: оппозиционные и безопозиционные.

Оппозиционное действие - это псионическая атака на нежелательного субъекта. Атакующий бросает против своего специального псионического навыка, а защищающийся бросает против атрибута воли, чтобы сопротивляться. (Защищающийся может обладать соответствующим пси навыком, чтобы использовать вместо воли, например, щит разума) Пример оппозиционного действия - попытка создать страх у кого-то.

Псионические безопозиционные действия обычно нацелены на неодушевленные предметы. Безопозиционное действие может быть таким же простым, как психический осмотр объекта, или сложным, как открытие двери между измерениями под ногами. Телекинетически бросать объект во врага - это безопозиционное действие, потому что объект, а не враг, является предметом псионического навыка.

Когда псионик хочет использовать способность, игрок описывает Мастеру результат, который он хочет. Затем ГМ назначает уровень сложности для действия. Даже если псионик преодолит бросок сопротивления силой воли защищающегося, он должен все ещё бросить уровень сложности или выше, чтобы добиться успеха в задаче.

Также для совершения действия может потребоваться минимальный уровень способности. Например, телекинетически поднимая карандаш, может потребоваться только *ужасный*

уровень способность телекинеза, но для поднятия большой книги может потребоваться *посредственный* уровень телекинеза, и для подъема автомобиля может потребоваться *великолепный* уровень способности телекинеза. Если уровень способности пси составляет три или выше необходимого минимума, он получает +1 к уровню своего навыка.

Ментальный подъём карандаша, может потребовать только уровень способности *ужасно*, но манипулирование им, чтобы подписать свое имя, вероятно, потребует *великолепного* результата умения. Для точного подделывания подписи другого человека потребуется не только результат навыка уровня *великолепно* у телекинеза, но и результат навыка подделывание на уровне *нормально* или лучше.

Время, необходимое для активации псионической способности, зависит от мощности желаемого эффекта и уровня способности персонажа. Это устанавливается ГМом. Это может варьироваться от одного боевого раунда до часов концентрации. Индивидуум также может изменять время концентрации (которая должна быть непрерывной), чтобы ускорить результаты или увеличить шансы на успех - см. раздел 7.36 «Пси модификаторы - итоги».

Теперь псионик применяет все модификаторы и бросает против уровня сложности с использованием соответствующего навыка. При оппозиционном действии, обе участвующие стороны делают свои броски. В отношении результата “ничья” сохраняется статус-кво, что бы это ни было.

В этот момент псионик (или живая мишень псионической атаки) может попытаться пожертвовать одним или несколькими уровнями психического резерва, чтобы увеличить результат своего броска. То есть, если псионик терпит неудачу в безопозиционном действии, он может подвергнуть себя стрессу, чтобы попытаться добиться успеха. При оппозиционном действии это может быть представлено как два человека, запертых в псионическом бою, каждый из которых пытается немного повысить свою способность, чтобы одолеть другого.

Чтобы увеличить брошенный результат, псионик бросает против псионического навыка, который только что использовал, с действующими модификаторами. Если результат *хорошо*, он может пожертвовать одним уровнем психического резерва, чтобы дать ему +1 к результату попытки умения. При результате *отлично* он может пожертвовать одним или двумя уровнями, взяв +1 за каждый уровень, а при броске *великолепно* или лучше, он может принести в жертву до трех уровней психического резерва. При результатах *нормально*, *посредственно* или *плохо* эффекта нет: он не может пожертвовать уровнем психического резерва, но и нет наказания за попытку. Однако, при результате *ужасно* или хуже, он не только истощает один уровень психического резерва, но и теряет один уровень брошенного результата. Это может усилить любые негативные последствия неудачи.

Если одна из сторон оппозиционного действия успешна в увеличении своего брошенного результата, то другая сторона может попытаться увеличить свой. Они могут продолжать обмен жертвуя уровнями психического резерва, пока один из них не сможет изменить результат или пока не опустится ниже уровня *ужасно* психического резерва.

Кто-либо, защищаясь без псионических способностей, будет бросать против силы воли-2, чтобы увеличить свой результат.

После надбавок - если таковые имеются - действие завершается, ГМ решает длительность эффектов - чем лучше бросок, тем лучше результаты. Некоторые эффекты будут постоянными, например, исцеление. Продолжительная концентрация может потребоваться для поддержания других эффектов; Это может медленно истощить чей-то психический резерв.

Псионические способности иногда опасны для использования. Брошенный результат *ужасно* или хуже обычно приведет к полной противоположности желаемого результата или к каким-либо другим интересным противоположным последствиям. Кроме того, псионик теряет один уровень психического резерва, как описано в разделе 7.33. Это может также иметь ужасный результат: кровоизлияние в мозг, потерю рассудка или аналогичный результат. *Ужасный* результат псионическом оппозиционном действии может означать, что проигравший теперь психически открыт для своего противника. Такой открытый канал к чужой психике означает, что если у победителя есть какие-то психические способности, он может автоматически получить психический резерв проигравшего, чтобы подпитать свои собственные способности. ГМ должен определить эти эффекты на основе ситуации.

7.35 Отчаянная Псионика

Обычно, если минимальный уровень способности предлагаемого псионического действия выше уровня способности персонажа, псионик вообще не может предпринимать никаких действий. Однако, если человек достаточно отчаянный, он может попробовать это сделать большой ценой.

Для каждого уровня психического резерва, добровольно истощенного перед броском навыка, псионик может увеличить свой уровень способности на +1. Простое повышение уровня способности вверх, чтобы соответствовать минимальному требуемому уровню - все, что нужно, чтобы попробовать умение, - но он с -2 к его навыкам для каждого уровня психического резерва, который он истощил для этой попытки.

В отличие от увеличения брошенного результата (как описано в предыдущем разделе), истощение одного уровня психического резерва перед броском кубика удаётся автоматически.

Очевидно что это, не для повседневного использования: риск ужасного исхода намного выше, чем обычно, также как и гарантированное истощение психического резерва. Тем не менее, если на кого-то напало порождение иного мира, демон огромной силы, можно было бы попробовать что-нибудь такое, чтобы выжить.

7.36 Пси модификаторы - Итоги

Примените столько модификаторов к навыку, насколько это уместно:

Уровень психического резерва	Псионический навык используется на
<i>посредственно</i>	-1
<i>плохо</i>	-2
<i>ужасно</i>	-3
Ниже <i>ужасно</i>	Запрещено

Умение, увеличенное путем истощения психического резерва: +1 за уровень

Результат *ужасно* и хуже при попытке увеличения навыка: -1

Отчаянная попытка: -2 за уровень истощенного психического резерва

Уровень способности на три или больше превышает уровень необходимый для задачи: +1

Время концентрации в половину меньше: -1

Двойное время концентрации: +1

Некоторые лекарства, устройства, поля, расположение звёзд, области и т. д. Также могут иметь модификаторы. В качестве варианта выбранного мастером, псионика может быть заблокирована металлом - либо любым металлом, либо только определенными.

7.37 Примеры Пси

Газонокосильщик хочет косить газон псионически - ему нужна практика. В настоящее время у него хороший психический запас и интересный ассортимент пси-способностей и навыков. ГМ решает, что перемещение и управление дворовой косилкой задача *отличного* уровня сложности для навыка телекинез. Однако для этого требуется только *посредственный* уровень способности телекинеза. У газонокосильщика есть *хорошая* способность телекинеза, но только *нормальное* умение телекинез. Это может быть сложно сделать хорошо, но он готов попробовать.

Газонокосильщик заявляет, что собирается потратить вдвое больше времени на концентрацию (+1), а также он находится под влиянием Пакет-5, пси-усиливающего препарата (+1). Он пробрасывает результат -1, что означает *хорошую* попытку телекинеза из-за его модификаторов. Он просто не достиг уровня сложности. Поскольку его сила достаточна для перемещения газонокосилки, он все равно скашивает газон телекинетически, но делает работу не очень хорошо. На самом деле, он выглядит неряшливо: там и там есть тонкие полоски нескошенной травы, и он задел половину своей клумбы с маргаритками одним плохо нацеленным ударом.

Поскольку это постоянное использование, ГМ решает, что за каждый потраченный час кошения он уменьшает свой психический резерв на один уровень. Это занимает у него 2 часа.

На следующий день, газонокосильщик решает, что директор псионического исследовательского учреждения местного правительства должен быть молекулярно

перестроен. (Он всегда следит за всеми вокруг и, как известно, в прошлом сажал псиоников в тюрьму.) ГМ устанавливает, что молекулярное преобразование человека, иного нежели сам Псионик, является задачей *великолепного* уровня сложности против умения изменения формы и требует по крайней мере *отличной* способности изменения формы. Также это затратная вещь для выполнения: она истощает один уровень психического резерва в конце действия. Ему будет противопоставляться атрибут “существование” Директора, который наиболее близко в этой кампании подходит к воле.

К счастью для газонокосильщика, у него есть способность изменения формы и навык, оба на *великолепном* уровне. Он также потребляет двойную дозу Пакет-5, давая ему +2 в оппозиционном действии, но сильно рискуя побочными эффектами. Его психический резерв опускается до *посредственного* от деятельности за прошлую ночь (-1 к навыку). Газонокосильщик выбрасывает результат -1. Это модифицируется на -1 из-за низкого психического резерва и +2 за Пакет-5, что дает ему *великолепный* результат.

У бедного директора есть *хорошее* существование и *нормальный* психический резерв. Ему повезло, и он бросает результат существования *отлично*, пытаясь противостоять псионической атаке. Но *отлично* не достаточно хорошо (у газонокосильщика был *великолепный* результат), поэтому он пытается увеличить свой результат, жертвует уровнем психического резерва, чтобы бороться с перестройкой его молекул. Его жертвенный бросок (против существования) даёт *хороший* результат, поэтому он увеличивает свой результат до *великолепного*. Он все еще держится, но едва. Кроме того, его резерв будет *посредственным* после этого раунда психического боя.

Газонокосильщик, чтобы не отстать, пытается пожертвовать своим собственным психическим резервом. Он начал бой с *посредственным* психическим резервом и накачался Пакет-5, поэтому он по-прежнему применяет +1 общий модификатор к своему навыку *великолепного* изменения формы в своем броске превращения. Он легко достигает *хорошего* результата, и поэтому он увеличивает свой результат до *великолепно*+1. (После этого раунда его резерв также опустится еще на один уровень).

Директор отчаянно пытается снова увеличить свой результат, но бросает *нормальный* результат: он достиг предела своей способности предотвратить поражение. Газонокосильщик превращает директора в прекрасный куст и безучастно смотрит на результат. На данный момент его психический резерв понижается еще на один уровень, по требованию ГМа для такого затратного действия.

Так как он потерял один уровень психического резерва, увеличив свое мастерство, а другой для сложного действия изменения формы, теперь Газонокосильщик остался с психическим резервом *ужасно*; Ему лучше пока что не пытаться сделать что-либо такой сложности. Кроме того, ГМ требует броска *хорошего* уровня сложности против телосложения, чтобы избежать неприятных побочных эффектов от передозировки Пакет-5. Газонокосильщик получает *посредственный* результат, проигрывая на два уровня. ГМ улыбается игроку и тайно записывает, что в следующий раз, когда он будет использовать Пакет-5, он галлюцинирует, что директор вернулся в человеческую форму и хочет его достать... Газонокосильщик может когда-нибудь истощить свой психический резерв, сражаясь с кем-то, которого там нет.

7.4 Альтернативные правила

Одна из основных предпосылок Fudge состоит в том, что у людей разные вкусы. Вот несколько разделов альтернативных правил для того чтобы сделать что-то немного иначе.

7.41 Альтернативный Раздел 1.4: Создание Персонажа

Дата: Декабрь, 1992

Автор: Эд Хайль

Вместо создания персонажей до начала игры, создайте их в процессе.

ГМ назначает несколько уровней навыков, доступных ИП во время сессии. Это должно быть основано на том, насколько точно ГМ определяет навыки: от 10 до 15 для игр с широкими навыками и, возможно, в два раза больше их для мелких групп навыков. Они могут быть обменены с обычным курсом три уровня навыка = один уровень атрибута или шесть уровней

навыка = одно преимущество. Недостатки также могут быть взяты при условии утверждения ГМом.

Игроки начинают с по большей части пустыми листами персонажей - просто выпишите краткое предложение или два, описывающие персонажа в общем виде. («Джеб - угрюмый дварф, хороший боец, который не хочет получить репутацию скупого покупателя, - и подбирает разное снаряжение в пути. Ему нравится говорить жестко, и он не очень заботится о халфлингах. »)

Как только персонаж сталкивается с трудными ситуациями, игрок должен решить уровень черты в ситуации.

Например, ИП сталкиваются с разрушенным замком для изучения, и все игроки заявляют, что их персонажи ищут скрытые проходы. На этом этапе каждый игрок должен установить навык своего ИП в поиске скрытых проходов (однако ГМ определяет такую черту: атрибут восприятия или навык найти скрытое, или архитектура и т.д.). Те, кто еще не готов установить такую черту, должны перестать искать: если вы используете черту, вы должны определить ее.

Так как установка начального навыка на *нормальном* уровне использует два уровня навыка, а установка его на *великолепном* использует пять уровней, нужно тщательно взвешивать расходование уровней на навыки по мере их использования, против сбережения их для экстренных ситуаций.

Как обычно, атрибуты считаются *нормальными*, если они не изменены, а большинство навыков по умолчанию *плохими*. Разумеется, назначение черты на уровень ниже значения по умолчанию добавляет вам доступное количество уровней навыка. Однако вы можете определить только черту, которая используется в игровой ситуации.

Единицы опыта выдаются, как обычно, но награждение ЕО снижается за счет неиспользованных уровней навыков после каждой сессии. То есть, если после первой сессии у вас осталось два уровня, и ГМ наградит вас тремя ЕО, вы получите только на один уровень больше для следующей сессии, так как у вас уже есть два неиспользованных уровня. ЕО, в этом случае, может использоваться либо для повышения существующих навыков, как описано в Разделе 5.2 «Объективное развитие персонажа», либо их можно использовать для добавления новых навыков, как описано в этом разделе выше. Повышение существующего навыка требует больше ЕО, чем определение ранее неопределенного навыка в этой системе «на лету». ЕО должны даваться немного больше в этой системе, чем обычная система создания персонажа, возможно, диапазон до десяти за сессию.

7.42 Альтернативный Раздел 3.2: Оцифровка Действий Без Кубов

Дата: Май, 1995

Автор: Реймер Берендс, r_behren@informatik.uni-kl.de

Раздел предлагает пути оцифровки конфликтов не прибегая к использованию кубика. Есть причины не использовать кубик: многие люди находят механику кубиков слишком навязчивой для игры; другие могут хотеть вообще избавиться от случайности.

Однако безкубовая оцифровка действий не подходит для игр на основе симуляции, несмотря на то, что игра может (и должна) ощущаться так же реально, как и игра с кубиками. Кроме того, безкубовое разрешение, как правило, более требовательно к ГМ, чем при бросках кубов, чтобы выбрать результат. Тем более, что нет жесткого-и-быстрого правила разрешения конфликтов без кубиков; Вместо этого требуется некоторое творчество от ГМ, чтобы заполнить определенные пробелы.

7.421 Основы

Основная идея, лежащая за оцифровкой действий без кубика, проста: ГМ принимает решение о уместном результате, основываясь на вводных от игрока и имеющейся ситуации. Однако детали этого могут быть более сложными.

Идея состоит в том, чтобы использовать причину и следствие, чтобы передать ощущение, что все, что происходит с персонажами, происходит не из-за прихоти, а происходит из-за логики ситуации и соответствующей истории всех участников. Важно, чтобы любое событие (с исключениями, конечно) представляло собой логическое следствие предыдущих событий. Как правило, исходом является не одно событие. ГМ должен выбирать между несколькими

возможными результатами - которые могут сильно отличаться с точки зрения успеха и неудачи.

Следовательно, две наиболее важные части в оцифровке действия - это причины для конкретного исхода и последствия этого исхода.

Причин много. Прежде всего, среди причин успеха и/или неудачи, конечно же, является эффективное умение. Тем не менее, игра, в которой всегда побеждает достаточно квалифицированный персонаж, и неквалифицированный персонаж всегда терпит неудачу, будет довольно скучной из-за его предсказуемости. Поэтому мы должны разнообразить эти результаты, но так чтобы это не выглядело искусственно.

Мы делаем это, учитывая другие факторы, помимо эффективного навыка. Эти факторы могут включать в себя окружающую среду (скольжение в луже), оборудование (пистолет, который застревает в критический момент), временные ограничения (обезвреживание бомбы до взрыва), действия НИП (персонаж преграждает путь) и т.д. Идея заключается не в том, чтобы учитывать все возможные факторы, просто чтобы найти одну или две причины, которые делают исход логичным.

Подробное описание имеет важное значение для оцифровки бескубовых действий. Описание не только окружения, но и персонажей. Отметка, что персонаж обладает навыками *отличного* фехтования, часто бывает достаточно, но лучше добавить некоторые детали (в идеале - через историю персонажей). Опишите стиль, слабости и сильные стороны, даже если они обычно не отображаются на листе персонажа. То же самое относится и к описанию важных действий.

Иногда восприятие персонажа (или его отсутствие) может привести к тому, что вы не заметите, почему что-то произошло. Если, например, пол внезапно уходит под ним, он не может быть уверен в том, что заставило это произойти: он наступил на ловушку или был задействован внешний агент? В этом случае ГМ скроет некоторые или все причины.

В дополнение к причинам мы должны учитывать последствия: какое влияние оказывает конкретный результат на ситуацию в целом? Чем серьезнее результат, тем более убедительными должны быть причины, по которым это происходит.

В качестве крайнего примера, смерть персонажей игроков должна происходить только с достаточным предупреждением о рисках или с действительно вескими причинами. Конечно, прыжок с небоскреба, скорее всего, сделает персонажа мертвым в тот момент, когда он ударится о землю. Это приемлемо, потому что игроки понимают логику ситуации. Но поскользнуться на мокром камне при пересечении потока - что может быть приписано простому несчастью - не должно убивать персонажа прямо. Хотя это правда, что скольжение на мокром камне, вероятно, происходит чаще, чем спрыгивание со здания, ГМ должен быть осторожным в решении последствий такого действия.

Существует множество возможных результатов для типичных действий. Таким образом, при нехватке четких идей относительно того, какой из них наиболее уместен - возможно, даже разрывается между явным успехом и катастрофическим провалом - как этот выбор можно сузить?

Есть несколько способов подойти к проблеме, и хорошей идеей будет достичь соглашения с группой до начала игры о том, какие факторы будут использоваться. Следующий список далеко не полный, но дает некоторые возможности:

1. Реализм: мастер-лучник поразит цель в большинстве случаев. Но иногда даже он терпит неудачу или даже имеет полосу неудачи. Это важно для поддержания ощущения реализма в долгосрочной перспективе. Следует также отметить, что реализм относится к жанру. Раскачивание на люстре, вероятно, преуспеет в удалой безбашенной игре, в то время как это в лучшем случае рискованное занятие в игре полной сурового реализма.

2. Драма: иногда определенные результаты значительно более уместны, чем другие. Это, к сожалению, в значительной степени зависит от индивидуального игрового стиля и может быть только кратко рассмотрено здесь.

3. Ориентирование на персонажей: Иногда успех или неудача персонажа в конкретной задаче могут помочь укрепить или развить историю персонажа.

4. Тема: назначая определенную «тему» каждой сцене в игре, как она встречается, действия могут быть решены таким образом, чтобы подчеркнуть эту тему. Пример:

[Тема «Бой опасен»]

ГМ: «Внезапно вы слышите шелест в подлеске, а затем, из него, появляется кабан, направляющийся на вас».

Игрок: «Я не вооружен! Я буду прыгать к ветке дуба рядом со мной и вытащу себя в безопасное место».

[В то время как предотвращение борьбы поддерживает тему: «Бой опасен», есть другие возможности, которые подчеркивают это лучше.]

ГМ: «Ты хватаешь ветку, но когда начинаешь тянуть её на себя, ты слышишь громкий “крак”, и внезапно земля бросается вверх, навстречу тебе».

[Ситуация сейчас намного опаснее. Однако с небольшой удачей и с помощью других персонажей в группе все еще можно справиться с этим, не убивая ИП.]

Все перечисленные факторы - это проблемы мета-игровые. Это намеренно. Эти факторы способствуют интересной игре, и одним из пунктов ролевых игр является интересная игра. Кроме того, мы уже используем внутриигровые факторы в качестве причины и следствия для передачи естественного потока событий, поэтому здесь мы должны прибегнуть к мета уровню.

Может показаться, что есть много произвола со стороны ГМ. Это в какой-то мере верно. Некоторые индивидуальные решения будут произвольными. В конечном итоге это должно сбалансироваться, особенно если игроки обладают даже малейшим творческим потенциалом. Также обратите внимание, что ГМ всегда должен уважать вклад игрока. Если что-то идёт к провалу, что должно нормально работать, отказ должен по-прежнему отражать вклад игрока. (Например, пример выше с ломающейся ветвью, где персонаж технически преуспевает, но ветвь отказывается помогать).

7.422 Баланс способности

Нет необходимости обременять ГМ всеми решениями. Самый простой способ передать некоторую власть игрокам - дать им (ограниченный) голос в процессе принятия решений. Для этой цели мы используем фишки Fudge(см. Раздел 1.36).

Расходуя один Fudge Point, игрок (вместо ГМ) может решить исход действия, в котором участвует его персонаж, при условии, что действие возможно и не портит игру. (Взорвать целое здание с чашкой пороха неправдоподобно и, возможно, губительно для сюжета). Если действие выходит далеко за рамки обычного навыка персонажа (учитывая обстоятельства), ГМ может потребовать вместо этого двух или трех фишек Fudge.

Обратите внимание, что использование фишек Fudge также дает ГМ больше свободы; Ему больше не нужно беспокоиться о том, слишком ли сурово позволять персонажу потерпеть неудачу, так как игрок может помочь своему персонажу, если потребуется.

7.423 Бой

Безкубовый бой - это оцифровка действия с двумя дополнительными осложнениями: высокий риск смерти персонажа и значительное количество действий, которые необходимо синхронизировать.

Часть синхронизации довольно проста: как и в оцифровке с кубиками, вы можете разделить весь бой на раунды соответствующей продолжительности, циклически переключаясь по всем участвующим персонажам каждый раунд или использовать элементы истории, как предложено в разделе 4.21.

Смерть персонажа сложнее, потому что игрокам не нравится терять своих персонажей из-за неудачи (будь то из-за неудачного смертельного броска или прихоти ГМ). Ключевым моментом здесь является «предупреждающие знаки» до возникновения опасных ситуаций. Эти предупреждения должны быть тонкими, такими как маниакальный блеск в глазах противника перед тем, как он начнет дикий шквал атак. (Надеясь, что игрок скажет, что его персонаж находится в защите или объявляет какой-то трюк, чтобы противостоять нападению.) Описание крови, капающей с запястья персонажа, должно предупредить игрока о том, что на полу может быть скользкая лужа. Другими словами, заранее подготовьте причины для результатов и - самое главное - объявите их игрокам.

Если после таких предупреждений игроки сохраняют некоторое пространство для маневра для своих персонажей, этого должно быть достаточно, чтобы предотвратить смерть ИП - хотя и не обязателен провал.

Смерть персонажа - и любой другой резкий результат - обычно происходит из-за серии неудач, каждая из которых наталкивает персонажа на шаг дальше к краю - но всегда с

возможностью найти более благоприятный ход действий между ними. К сожалению, в некоторых ситуациях вся эта серия провалов занимает не более нескольких секунд.

Детали боевого взаимодействия теперь довольно просты в обращении, поскольку они являются продолжением нормальной бескубовой оцифровки. Однако особое внимание следует уделять описанию действий полностью, особенно в рукопашном бою. Утверждение «Я атакую пирата» бесконечно менее информативно, чем сказать: «Я нападаю на пирата всем, что у меня есть, даже если это означает, что я должен получить удар или два. Но мне нужно выбраться отсюда, поэтому я должен сбежать от него и по крайней мере ранить, чтобы он не мог быстро преследовать».

Цель состоит в том, чтобы предоставить ГМ достаточные данные для работы, например:

«Я собираюсь сделать финт влево, и если он поведётся на это, я попытаюсь использовать открывшуюся зону для быстрого завершения этой ситуации». Или: «Теперь, когда он ранен, я буду играть безопаснее, пытаюсь утомить его». Подобные заявления гораздо больше помогают ГМ решать, как бой должен быть оцифрован, чем просто: «Я на него нападаю».

Ключевым моментом здесь является творческий подход. Все возможно, поэтому все нужно учитывать, от простого регби-столкновения до сложного тактического маневрирования.

Кровопролитие является неудачным, но в значительной степени неизбежным побочным эффектом боя. Раны также важны, потому что они могут стать основными факторами в будущем ходе боя. Таким образом, необходимо описать раны и детально их эффекты.

Например: «Огненный шар взрывается в центре комнаты. Вы чувствуете, как на вас наносится волна жаркого тепла, сжигающая одежду и обжигающая вашу кожу. Тепло постепенно отступает, но вы все еще ничего не видите, кроме того, что невероятная яркость, ослепившая ваши глаза, только начинает угасать».

Игрок должен понять из этого, что его персонаж временно ослеплен, испытывает сильную боль, нуждается в медицинской помощи, полуголый и в серьезной опасности, если враги приблизятся. (Это, конечно, подходит для высокоуровневой фэнтезийной игры. В более реалистичной игре персонаж, вероятно, был бы обуглен и мертв.)

Другой пример: на этот раз пуля снайпера поразила руку персонажа:

«Что-то очень жаркое и болезненное пронзает твою левую руку, а также резко крутит, затрудняя поддержание равновесия. Хуже того, твоя рука чувствует себя совершенно онемевшей и, вероятно, сейчас бесполезна. Хорошей новостью является то, что они (кто бы они ни были), Видимо, промахнулись мимо вашего сердца на несколько дюймов».

И так далее. Тем не менее, нет необходимости слишком вырисовывать описание ран. Более важным является описание того, как рана влияет на персонажа.

7.424 Подведение Итогов

Fudge идеально подходит для оцифровки бескубовых действий, поскольку он уже прост и основан на словах. Это может установить тон для количества описания, необходимого для успешной безкубовой игры. Как только игроки и ГМ привыкнут к бескубовому Fudge, они будут описывать своих персонажей и действия так, как они никогда не думали раньше, - и игра может быть более богатой и интересной для них.

7.43 Альтернативный Раздел 3.2: Бросок Кубика

Дата: январь 1993 года

Автор: Энди Скиннер

В качестве простой вариации для любой кубовой техники, позволяйте игрокам, которые бросают результат +4, снова бросить. Если результат положительный, добавьте его к уже проброшенным +4. Если результат отрицательный или 0, игнорируйте второй бросок. Это позволяет получить небольшие шансы на результат до +8, что может спасти жизнь в тяжелой ситуации.

Тем не менее, только безжалостный ГМ уравнивает это, требуя дополнительных бросков, чтобы увидеть, насколько жалок может быть человек при результате броска -4.

7.44 Альтернативный Раздел 4.36, Героическое Уклонение

Дата: Февраль, 1995

Автор: Питер Бонни и Стеффан О'Саливан

Если ИП поражен, он может уменьшить эффект удара на один уровень раны, героически отбросив себя с пути (по крайней мере части) удара. Однако это героическое уклонение поставит на бойца временный недостаток: -2 в следующем раунде боя в дополнение к любым другим штрафам, которые могут быть начислены. Этот штраф исчезает в последующих раундах, так как герой способен восстановить равновесие после кратковременного шквала дикого парирования. Действие может быть повторено, но есть дополнительно -1 для каждого используемого хода подряд.

Например, Д'Артаньян был бы поражен Миледи *легкой раной* (результат попадания). Он героически уклоняется, принимая только *царапину*, но с -2 в следующем раунде. В этом раунде он был бы *тяжело ранен*, но снова он героически уклоняется, беря вместо этого результат *ранен*. В следующем раунде он с -4: -2 за уклонение от этого раунда, дополнительно -1 за уклонение в два раунда подряд и -1 за то, что он был *ранен*. Если ему удастся избежать необходимости уклоняться в следующем раунде, он будет только на -1 за то, что он был *ранен*. Удачи, д'Артаньян!

Если штраф за героическое уклонение снижает уровень навыка бойца ниже *ужасно*, он все равно может предпринять уклонение. Но он автоматически сокрушён: его оружие падает с его безжизненных пальцев, и его горло беспомощно подвергается врагу на мгновенный смертельный удар, если противник так настроен. Призыв к милосердию может сопровождать такое уклонение, но противник не обязательно обязан соблюдать такую просьбу.

Героическое уклонение также может использоваться и для основных НИП, разумеется.

7.45 Альтернативный Раздел 4.56, Отслеживание Ранений

Дата: Декабрь, 1992

Автор: Бернارد Съён

Обычные игровые карты можно использовать для отслеживания ран. Дайте игроку одну карту лицом вниз, когда его персонаж - *ранен*, и еще одна карта лицом вниз, когда его персонаж *тяжело ранен*. Он избавляется от них, когда персонаж исцелен. Карты лицом вверх представляют собой усталость - персонаж шатается от истощения. Он избавляется от них, отдыхая. (Персонаж утомляется от физической или умственной деятельности, работой, стрессом и т.д. Заклинания, использующие силы пси и т.д., могут считаться или не считаться утомительной умственной деятельностью.)

Каждая карточка персонажа представляет -1 к чертам, которые логически будут затронуты до третьей, которая представляет собой *недееспособность*.

Карты могут также описывать местоположение попадания, если это необходимо: черная карта - это туловище, тогда как красная карточка означает конечность. Чем ниже красная карточка, тем ниже ее конечность; Чем выше красная карточка, тем выше рана на теле.

7.45 Альтернативный Раздел 1.2, Уровни черт FUDGE

Дата: Октябрь, 2017

Автор: Архип Муравский

Если градация бросков от -4 до +4 кажется вам не слишком подробной и хотелось бы более детализированную лестницу черт, то можно использовать либо бросок 6 Fudge кубов, либо 3-ёх Курс кубов (кубы Курс - шестигранники со значениями -2,-1,0,0,+1,+2 на гранях, по названию хака на Fudge, где они впервые использовались).

Лестница черт в этом случае будет выглядеть следующим образом:

- +6 *Фантастически*
- +5 *Великолепно*
- +4 *Отлично*
- +3 *Очень хорошо*
- +2 *Хорошо*
- +1 *Неплохо*
- 0 *Нормально*

- 1 Посредственно
- 2 Плохо
- 3 Очень плохо
- 4 Ужасно
- 5 Невероятно плохо
- 6 Катастрофически

Трекер ранений будет выглядеть так:

	1,2	3,4	5,6	7	8	9+
Раны:	<i>Царапина</i>	<i>Лёгкое Ранение</i>	<i>Среднее Ранение</i>	<i>Тяжёлое Ранение</i>	<i>Недееспособен</i>	<i>При Смерти</i>
	[] [] [] [] []	[] [] []	[]	[]	[]	[]

Разумеется, как обычно, мастер может настроить это под себя.